PC TRS MAG SOLUCES

www.loisir.net

TOMB RAIDER, LA RÉVÉLATION FINALE

LA SOLUTION COMPLÈTE AVEC TOUS LES SECRETS

> **MULTIJOUEUR & INTERNET :**
- INFOS, JEUX EN RÉSEAU...

> **MATOS :**
- 3D BLASTER DDR DVI VS 3D BLASTER ANNIHILATOR PRO
- LA PREMIÈRE SOURIS À RETOUR DE FORCE !

> **90 PAGES D'AIDES : SOLUTIONS, GUIDES, TRUCS ET ASTUCES...**
- TOMB RAIDER, LA RÉVÉLATION FINALE
- QUAKE III
- OPPOSING FORCE...

> **LES TESTS DU MOIS :**

PLANESCAPE TORMENT

MIEUX QUE BALDUR'S GATE ?...

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

EXCLUSIF : LA DÉMO DE FORD RACING

WARCRAFT III : LA VIDÉO ÉVÉNEMENT !

CD-Rom inclus

détail page 98

L 9506 - 34 - 39,00 F

Copyright © 2000 Cryo Interactive • Design par QamaSquad.Tous droits réservés.

Sommaire

Coups de gueule 4
Courrier des lecteurs 6
News 8

Work in progress

Collin Mac Rae 2 20
Nox 24

Previews

Theocracy 26
Majesty 30
Business Tycoon 31
Force Commander 34
Devil Inside 36
GP World 40
Slave Zero 42
Ford Racing 44
Beetle Crazy Cup 45
Final Fantasy VIII 46

Tests

Aventure/RPG
Planescape Torment 48

Stratégie
Gorky 17 54

Simulation
KA 52 Team Alligator 58

Vite vu
Hazard 59
SOS 2000 59

Petites Bourses 60

Guides/Solutions

Half-Life Opposing Force 64
Quake III 92
Tomb Raider : La Révélation finale 102

Internet Multijoueur 74

Sommaire du CD-ROM 98

Matos 82

La juste config 90
GeForce DDR : 3D Prophet DDR DVI vs 3D 84
Blaster Annihilator Pro 84
WingMan Force Feedback Mouse 86
Guillemot Force Feedback Racing Wheel 88
Logitech Wingman Gaming Mouse 89
Logitech Sound Man X1 89
Saitek GM2 90
Saitek SP 550 90

System D 136

SOS 140

Triche Trash 142

Abonnement Anciens numéros 33 133

Ours

Retrouvez-nous sur Internet
http://www.loisir.net
- Consultez le sommaire du numéro en kiosque
- Commandez les anciens numéros
- Abonnez-vous On-line
- Les dernières news des jeux vidéo
- Tous les sites des éditeurs
- Écrivez à la rédaction

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48 • www.loisir.net

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement :
Philippe Deleplace (pdeleplace@loisir.net)
Directrice commerciale et marketing :
Isabelle Weill (iweill@loisir.net)
tel : 01 41 06 44 45
assistante marketing :
Shirley Decupère (sdecupere@loisir.net)
Chef des ventes :
Emmanuel Chodkiewicz
Service abonnements :
Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44
(abonnement@loisir.net)
Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression : Groupe Imprimerie Nationale
(67300 Schiltigheim)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, NINTENDO 64 - CINÉ LIVE
AUTO LIVE - KIDS MANIA
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921

©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur de la rédaction :
Claude Lucas (clucas@loisir.net)
Directeur multimédia :
Daniel Lauro (dlauro@loisir.net)
Assistant multimédia :
Julien Minier (jminier@loisir.net)
Chef de rubrique :
Michel Desangles (mdesangles@loisir.net)
Rédacteur en chef adjoint :
Xavier Allard (xallard@loisir.net)
Sharewares :
Christophe Lemonnier (clemonnier@loisir.net)
Couverture : Michael Cambour
Premiers rédacteurs graphiques :
Vanessa Wajeman (vwajeman@loisir.net)
Lili Zeller
Maquette : Sylvie Dupuy
Fabrication :
Catherine Boyer
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine Montagnon (cmontagnon@loisir.net)
Secrétaire de rédaction :
Richard El Mestiri (elmestiri@loisir.net)
Correction-révision :
Claire Delenclos
Responsable télématique :
Alain Milly (amilly@loisir.net)
Rédacteurs :
Jean-François Molas, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian, Simon Mohamedaly, Stéphane Rakotondrainibe, Virgile Voirin
Illustrations :
Yacine
Illustration de couverture :
Planescape Torment © Interplay/Virgin
Ce numéro comporte 1 CD-ROM gratuit (encarté entre les pages 98 et 99).

Publicité :
GS Régie - 79, rue Baudin
92300 Levallois-Perret
Sylvain Attal - 01 55 21 02 54
Nathalie Demougeot - 01 55 21 20 63
Fax : 01 55 21 02 55

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

L'Edito

Encore l'an 2000 !

On pensait que ça allait bouger dans tous les sens que ça buggerait, qu'il n'y aurait plus de thune aux distributeurs, que les avions s'écraseraient. rien, juste des feux d'artifice et encore Drucker à la télé. On s'attendait à des progrés fantastiques, une nouvelle façon de vivre, des technologies au service de l'homme et non l'inverse, il n'en est rien. Et la plupart de nos chroniqueurs n'ont toujours pas capté que l'on commençait à compter à partir de 1 et non pas à partir de zéro, du coup, nous voilà déjà plongé dans le trosième millénaire.
C'est tellement con l'an 2000 que c'est pas encore terminé.

Yann

Hé ! Ho ! Y'a quelqu'un ici ? C'est sûr, je déteste les débuts d'année : il ne se passe rien (du moins dans le domaine des jeux vidéo), et l'on se retrouve sans rien à (dé)tester... Heureusement, cela nous laisse le temps de lire des livres et d'écouter des CD. Tout n'est pas perdu : il n'y a pas que les jeux dans la vie !

Ce mois-ci, je suis fâché contre les accès Internet. Réaction primaire, certes, mais j'en ai marre d'avoir une connexion qui rame. Même avec mon modem 56k je n'arrive pas à dépasser les 33k ! Soit le provider est blindé, soit ma ligne Telecom est pourrie. Le câble, même combat et en plus y'a plus de place. L'ADSL : c'est cher et pas dispo. Je désespère. Je veux une T1 chez moi pour 300 F/mois !

Jean-René Gicquel : PC Soluces à lui tout seul !

Stéphane

Les lendemains de fêtes se suivent et se ressemblent : gueule de bois carabinée, entraînant des dépressions passagères, que beaucoup voudraient définitivement oublier... Enfin, nous on y est totalement immunisés depuis le temps, et ça juste pour vous servir chaque mois le meilleur de l'info et les soluces les plus complètes ; c'quon est dévoués, quand même !

François

Le mot "Bonjour" peut sembler bien banal... Et pourtant, cela ne m'empêche pas de le prononcer. Malheureusement, ce n'est pas le cas de certaines personnes. Vous les saluez amicalement et ils ne daignent même pas vous regarder, ni même vous répondre. De vrais légumes ambulants ! Réveillez-vous ! Et ne faites plus ces têtes navrantes ! Juste un sourire, c'est trop vous demander !?

Simon

Comment faire disparaître les bugs ? Mieux payer les programmeurs ? Engager plus de programmeurs ? Empêcher les financiers de fixer les dates de sortie des jeux ? Empêcher certains éditeurs de faire des jeux ? Je ne sais pas, mais à mon avis personne n'a encore trouvé (ou cherché) à résoudre ce problème et cette année promet d'être riche en bugs... de l'an 2000.

Léo

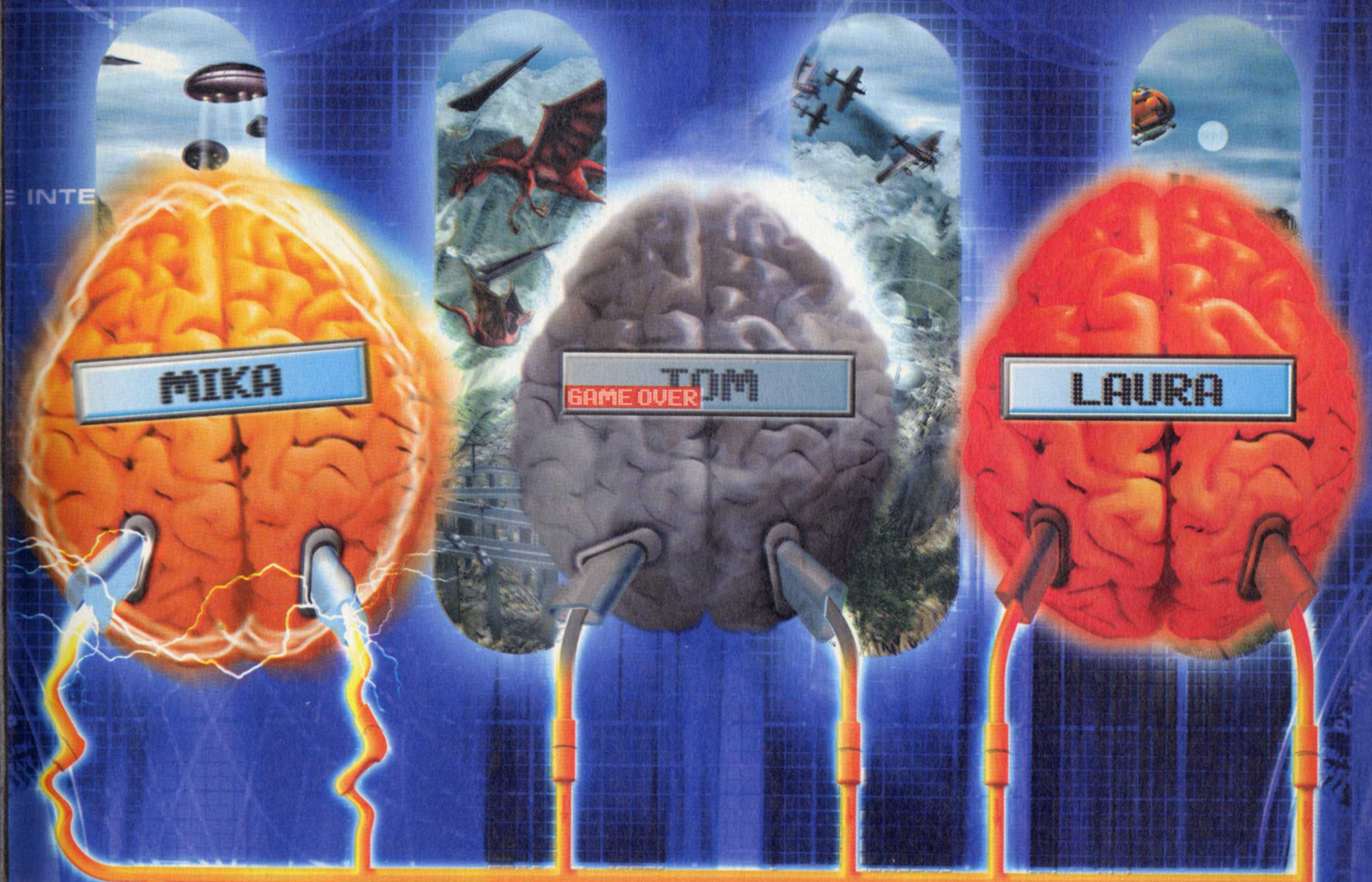
Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter ce mois-ci ? Je ne fais pas de blocage en ce qui concerne les textes, mais là, j'ai du mal. C'est un coup de gueule, je pourrais m'insurger contre les éditeurs mais c'est tellement calme de ce côté-là... Je comprends pas. Vivement le printemps, le retour des previews, des gros tests, et des vrais coups de gueule...

Luis

Je ne vous raconte pas le jour de l'an pourri que j'ai eu. Si, un peu ? Si vous insistez, alors, d'accord. L'horreur : PPDA, Chazal, Drucker et Delarue toute la soirée pour passer l'an 2000, c'était sordide. J'étais seul et c'était franchement psychédélique toutes ces nations qui fêtaient le calendrier grégorien et le Pape qui continuait à enfoncer des portes ouvertes, ça promet.

Jeff

www.goa.com



GOA

les joueurs font la loi

les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.

GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869 / *hors coûts de communication locale - © !!!!

Courrier des lecteurs

Vos réactions sur www.loisir.net

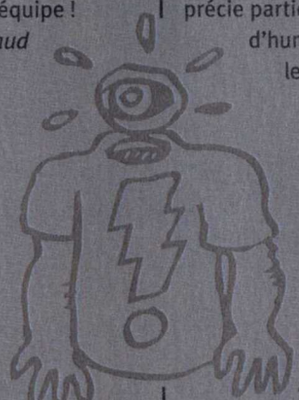
ALORS QUE JE RÉPONDS À VOS COURRIERS IMPÉRIEUX, JEFF SE PREND LA TÊTE SUR PLANESCAPE : TORMENT. IL VIEILLIT LE JEFF, JE ME SOUVIENS D'UNE ÉPOQUE OÙ IL POUVAIT FINIR TOUS LES JDR EN DEUX HEURES ET ENCHAÎNER SUR LES SOS, LE COURRIER DES LECTEURS, DES TESTS DE SIMULATEURS DE VOL AVEC DES NOTICES GROSSES COMME SES CHEVILLES QUAND IL REÇOIT UNE LETTRE DE FAN, TOUT EN DÉBLOQUANT UN JOUEUR EN DIRECT AU TÉLÉPHONE... CONTINUEZ DE L'ENCOURAGER EN LUI ENVOYANT DES KO DE MAILS ! **Yann**

Bonjour, tout d'abord bravo pour loisir.net, félicitez Rodolphe et ceux qui ont bossé avec lui. Voilà ce que je souhaite vous demander : en tant que lecteur, je voudrais savoir s'il serait possible de faire une petite news concernant le site que nous venons de créer avec des gars sérieux, www.gamesunderground.com. Le créateur en est AcidTraKz, et il a fait du bon boulot avec son équipe !

Holden Raynaud

PS : la nouvelle formule est bien sauf que c'est le bordel ! En mettant les tests avec les soluces, vous allez perdre des lecteurs (pas moi, qui vous lis depuis le numéro 2).
RePS : Bienvenue à Simon

Merci de ton soutien, et voici la pub pour le site www.gamesunderground.com qui est effectivement plutôt bon. Ça fait plaisir de voir du boulot de passionné ! Rodolphe est touché par tes encouragements et ne peut que se féliciter du succès remporté par le site www.loisir.net, en particulier dans le forum. Venez donc nombreux réagir aux questions du moment, poser des questions aux rédacteurs et suivre l'actualité du jeu vidéo en temps réel !
En ce qui concerne la nouvelle formule, comme toujours, les avis sont partagés, mais nous en avons l'habitude. Le prochain changement en énervera plus d'un, mais fera sans doute plaisir au plus grand nombre, c'est la triste loi de la démocratie. En revanche, il faut bien avouer que depuis quatre ans, "PC Soluces" vous a toujours proposé les meilleures solutions du marché, ce qui est son rôle premier, il ne faudrait pas l'oublier !



Salut à tous ! Je trouve la nouvelle formule excellente bien que parfois un peu bordélique (on sait pas trop dans quelle rubrique on traîne !). Ce serait plus "propre" de mettre tout ensemble. À part ça, je trouve votre mag' toujours aussi fort et j'apprécie particulièrement les petites pointes d'humour que vous glissez dans tout le magazine. Je trouve marrant que vous ayez mis vos photos dans l'édito ! (Pour Simon : ton nom c'est vraiment Mohamedaly ? Pour François : vive Moby !)

Vico : Master of the Darkside

Salut Vico, Master de la pomme de terre si je ne m'abuse, je vais répondre une fois de plus à la question de la nouvelle formule : ce n'est pas le bordel, c'est une organisation différente. Ce serait le bordel s'il n'y avait aucune logique dans l'agencement des textes, ce qui n'est pas le cas, puisque tests et soluces sont regroupés par genre de jeux. De plus, le sommaire est toujours là pour vous aider à trouver l'article que vous cherchez ! Sinon, Simon s'appelle effectivement Mohamedaly, et Stéphane, Rakotondrainibe, s'il y en a qui se posent la question... En revanche, Simon n'a aucun lien de parenté avec Marcel Cerdan.

PC Soluces/Cyber Press
Courrier des lecteurs
92-98 Boulevard Victor-Hugo
92115 Clichy cedex

(((((Écrivez nous)

Salut, je voudrais savoir comment bosser dans un magazine de jeux vidéo, et comment faire pour intégrer une équipe de développement de jeux 3D. Pouvez-vous me conseiller des logiciels permettant de créer des jeux en 2D ? Bravo et merci pour la soluce de Kingpin qui est vachement dur !

Julien

Salut Julien. Vaste question que la tienne. Tu n'es ni le premier ni le dernier à nous poser ces angoissantes questions. Pour bosser dans un magazine de jeux vidéo, il faut bien connaître cet univers (ce qui est d'évidence le cas de nos lecteurs !), mais surtout savoir écrire (c'est-à-dire avoir un style qui convienne à la ligne éditoriale) et vite. En effet, testeur de jeu vidéo ne signifie pas que l'on glande toute la journée en jouant à Counter Strike ! C'est un vrai boulot, n'en déplaise à ceux qui ont des idées reçues (comme ceux qui s'imaginent que prof est un boulot de planqué).

Pour intégrer une équipe de développement de jeux 3D, il faut soit être designer, soit graphiste, soit musicien, soit programmeur de génie. Il faut donc avoir beaucoup de talent, dans un domaine bien particulier, et donc suivre de longues études en informatique ou se former soi-même à l'aide de bouquins pour maîtriser le C++, l'assembleur... C'est là encore un vrai boulot !

Pour débuter, tu pourras toujours te faire la main sur The Game Factory, d'Europress, distribué en France par Ubi Soft, mais cela ne te donnera pas une vision réaliste du métier de créateur de jeux vidéo.

Ayant un pauvre PC (120 MHz et 16 Mo de RAM), je voudrais savoir quelle est la meilleure configuration pour utiliser les jeux récents et à venir. Dans la rubrique Triche Trash, on peut gagner le jeu "Legacy of Kain" qui n'a pourtant pas été apprécié dans PC Soluces n°30.

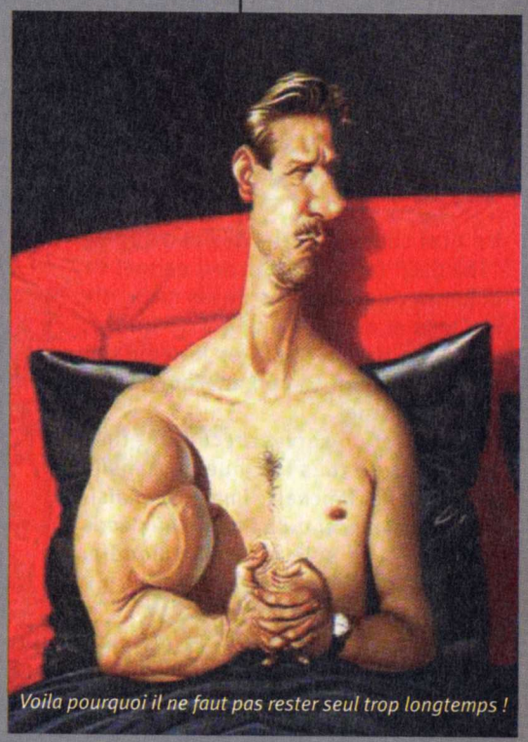
Fabien le nain

PS : pourquoi avoir appelé votre mag' "PC Soluces" et pas "PC On vous dit tout" ou "PC Preview" ?

Salut Fabien ! Comme toujours, une configuration permettant de profiter des jeux récents coûte 10.000 F environ, et pour 15.000 F tu auras celle qui te fera profiter des jeux à venir. En gros, prévois 64 Mo de RAM (voire 128), un Pentium III ou un Athlon, une bonne carte graphique (TNT2, G400 ou Voo-doo3 ou mieux une GeForce 256).

Si nous avons trouvé Legacy of Kain plutôt moyen à la rédac, nous ne l'avons pas pour autant voué aux gémonies, loin de là. De toute façon, il n'est pas offert en abonnement ou à prix réduit, il est donné si vous nous envoyez une astuce, c'est quand même cool, non ?

Enfin, nous avons appelé notre canard "PC Soluces" car il propose des solutions de jeux pour PC. Comme nous appelons généralement les solutions des soluces, ça a donné "PC Soluces". On aurait pu l'appeler "PC je finis mes jeux trop faciles" ou "PC les jeux les doigts dans le nez" ou encore "Tout pour finir ses jeux vidéo sur ordinateur compatible IBM multimédia sans aucun problème même quand on est plutôt mauvais", mais "PC Soluces" sonnait quand même mieux, du coup on s'y est tenus. Depuis, on a gardé le nom, car si on changeait de nom chaque mois, vous ne verriez pas qu'on change de formule aussi souvent !



Voila pourquoi il ne faut pas rester seul trop longtemps !

Salut à toute l'équipe de mon mag préféré ! Je vous écris, comme beaucoup, en réaction à la nouvelle formule. Ce n'est pas la première fois que "PC Soluces" change de formule, j'y suis habitué (je lis le mag' depuis le premier numéro). En tant que fidèle lecteur parmi les fidèles, je ne peux que regretter la belle époque où "PC Soluces" portait bien son nom et ne proposait que de la solution de jeux. Certes, les tests et les previews sont sympas, mais si c'est pour y noyer les guides et aides de jeu, ce n'est pas la peine ! Donc, par pitié, revenez à la première mouture du magazine, vous ferez des heureux !

Stan le Fidèle

Salut Stan. Décidément, un magazine est comme une grande famille : chaque changement réveille tous les problèmes enfouis depuis longtemps. Certes, "PC Soluces" a tendance à changer de formule assez souvent, mais ce n'est qu'une réaction aux attentes de nos lecteurs, dont une partie est forcément satisfaite. Continuez donc à nous faire parvenir vos réactions et vos attentes, pour que "PC Soluces" soit votre magazine !

ON/OFF

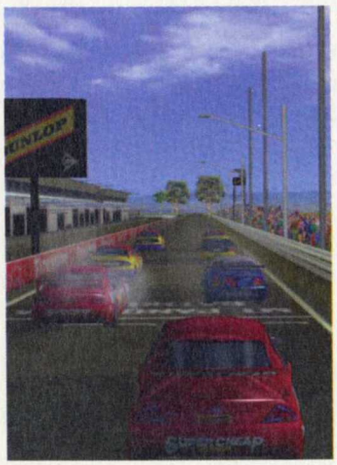
News de Michel Desangles & Yann Lebecque

QUE DE TEMPS PERDU À HALF-LIFE

Un bref calcul à partir des chiffres de "The CLQ" (www.theclq.com) permet de constater qu'en moins de six mois, six millions et demi de joueurs de Quake, Half-Life, Unreal et autres Kingpin ont totalisé environ 10.000 ans/homme de jeu sur Internet.
The CLQ est un serveur recensant tous les scores de tous les joueurs dans le monde et j'ai (Michel) l'immense plaisir de vous annoncer qu'à l'heure où j'écris ces lignes, je suis 5e joueur mondial d'Opposing Force. Yeah !

MONOPOLE TÉLÉVISION

MTV fait actuellement l'objet d'une enquête : Viacom, la maison-mère, a déjà racheté The Box, une autre chaîne musicale, et s'apprête à racheter également CBS, qui possède encore une autre chaîne musicale et un réseau de radios aux USA. Des dirigeants de maisons d'édition ont déjà fait savoir que MTV abusait de cette position dominante en demandant l'exclusivité pendant plusieurs mois pour certains clips, ce qui empêche l'émergence de nouvelles chaînes dans ce créneau. Naturellement, la réponse de MTV ressemble étrangement aux déclarations de Billou : d'abord, on n'est pas un monopole, et de toutes façons, on n'en abuse pas !



FRANÇOIS, ÉCOUTE : C'EST UN V8 !

Torus Games, à qui l'on doit entre autres (les autres titres sont peu connus) Carmageddon TDR 2000, développe pour HES Dick Johnson V8 Challenge, un jeu de courses moins trash. Vingt-cinq voitures ont été modélisées pour courir sur des circuits australiens créés à partir de photos aériennes, animées grâce à un modèle physique poussé et un moteur 3D maison. Le son des moteurs a même été enregistré pour pousser le réalisme. Allez, quelques photos et je vous laisse baver.

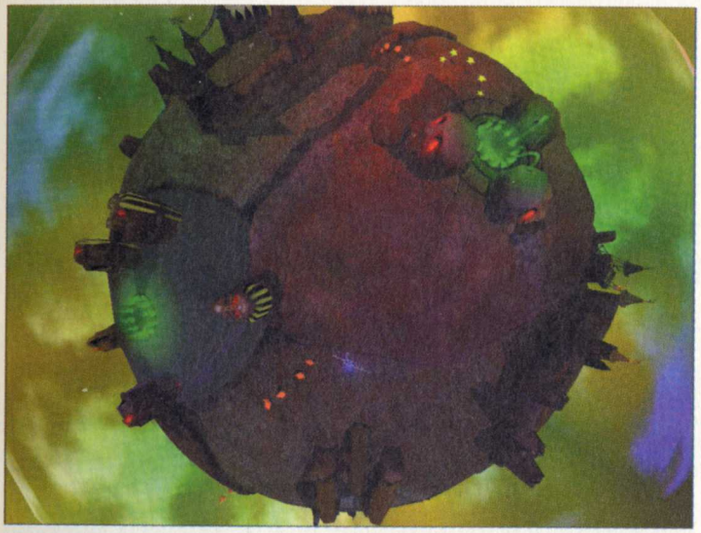
NOSPAM

Le Spam, sur Internet, ce sont les courriers publicitaires qui inondent nos e-mails et les newsgroups. Les responsables de la structure du réseau (les gros providers, entre autres) sont plus ou moins censés moralement filtrer le Spam, qui emmerde tout le monde. Ces temps-ci, beaucoup de Spam passait par les serveurs d'ExciteAtHome, qui ne faisait pas grand chose pour y remédier. Des associations anti-spam ont décidé de prononcer une "peine de mort Usenet" à l'encontre d'ExciteAtHome, c'est-à-dire d'engager les serveurs du monde entier à cesser de relayer les messages émanant de ce serveur, qu'ils soient légitimes ou non. Après l'annonce, ExciteAtHome avait cinq jours pour changer la situation avant l'exécution de la sentence. Eh ben, ils sont allés trifouiller dans les préférences de leur soft, ils ont comme par hasard trouvé une case "filtrer le spam" qui n'était pas cochée, ils l'ont cochée et maintenant ça filtre bien. En moins de cinq jours. Une peine de mort virtuelle ? D'ici à ce que les associations se fassent condamner pour meurtre virtuel avec préméditation...

BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT OU D'UN AVIS SUR UN JEU ? LAISSEZ UN MESSAGE SUR LE FORUM DE WWW.LOISIR.NET ET LA PLANÈTE ENTIÈRE VOUS VIENDRA EN AIDE.

ROULEZ BOURRÉS

L'équipe de développement russe K-D Lab met la touche finale à son jeu de courses genre Mario Kart, Mooshine Runners. Prévu pour la mi-2000, ce jeu se place dans un monde d'Heroic Fantasy, où les sorts seront nombreux, et les pistes seront de petites planètes. Il sera possible de créer son véhicule à partir de différents éléments possédant chacun un sort spécifique. En tout cas, ça semble mignon tout plein !



BILLOU RÉTROGRADÉ !

Jeudi 13 janvier, Bill Gates a donné une conférence-choc : il a annoncé qu'il cédait son poste de Président-Directeur Général de Microsoft à Steve Ballmer, qui en était Président Tout Court jusqu'à présent. Billou en redevient président, et prend le titre de "chief software architect", c'est-à-dire Directeur du Développement Logiciel. C'est plutôt inquiétant, parce que des deux fondateurs, le programmeur génial, c'était pas Billou, c'était Paul Allen. Gates et Ballmer (quarante-quatre ans tous les deux) ont insisté sur le fait que cette décision n'avait rien à voir avec le procès en cours. Il est probable en tous cas que ça ne change rien dans les faits, et que cette inversion ne serve qu'à masquer la mauvaise image personnelle de Bill Gates.

Pendant cette conférence, Bill a également avoué avoir été surpris par la fusion d'AOL et Time Warner. "Ça m'a pris de court, a-t-il dit, mais je comprends leur intérêt. Cette nouvelle structure entre en compétition avec Microsoft dans de nombreux domaines". Manière de dire que quand on a des concurrents, on n'est pas en position de monopole...

ÇA LA FOUT MAL

Un dirigeant de Disney aux USA vient d'être écroué pour pédophilie...

Intel a dégagé près de 15 milliards de francs de bénéfices pour le dernier trimestre 99.

UN DOOM-LIKE ! UN DOOM-LIKE !

Insomnia développe pour le compte d'Interplay un Doom-like baptisé Decay qui s'annonce alléchant ! Regardez-moi ces captures d'écran : Kingpin semble propret à côté ! Intégrant une bonne part d'aventure, dans un monde "futuriste" (le XXIème siècle, ça commence dans un an !) où les méga-corporations et les syndicats du crime se partagent les richesses, Decay devrait aussi proposer toute une panoplie d'armes (on n'est pas là pour tricoter). Ce dernier rappelle d'ailleurs Counter Strike, avec ses Glock 17, Desert Eagle, MP5, Colt M16, PSG 1... L'originalité vient du moteur DVA (Dynamic Visibility Analysis) qui permet de modifier intégralement le décor sans ralentir l'animation... On attend de voir le jeu tourner, mais ça s'annonce grandiose !

LE JEU DE LA SUITE

Bonjour et bienvenu à notre Grand Jeu de la Suite ! La question du jour : quel est le nom de la suite d'Anno 1602 ? Si vous avez répondu Anno 1603, vous n'y êtes pas du tout. Si vous avez répondu je m'en tape, vous n'avez pas tort, mais vous manquez de curiosité. Si vous avez répondu Pastis 51, il ne doit pas être loin de midi. Si vous avez répondu Anno 1503, vous avez raison, vous deviez déjà être au courant, et je n'ai pas besoin de vous préciser que ce jeu permettra de disposer de cartes bien plus grandes, que des effets 3D seront intégrés, et que de nouveaux peuples feront leur apparition, créant ainsi de nouvelles stratégies.

DES CACAHUÈTES POUR CALDERA

La bataille juridique qui faisait rage depuis trois ans entre Microsoft et Caldera, qui avait racheté DR-DOS et accusait le premier d'abus de monopole, vient de se terminer en queue de poisson : pour se débarrasser du parasite et du procès par la même occasion, Microsoft lui a filé un peu de thune, sans en dévoiler le montant, à peine une semaine avant le jugement. On sait cependant que le géant a fait une provision sur le premier trimestre 2000 d'environ 6 millions de francs, bien loin des 6 milliards que demandait Caldera. Et ce qui permet d'obtenir le cours actuel du "pour avoir ça, faut demander ça" : 1000 tout rond (je veux dire par là qu'avant, pour obtenir 100 francs de dommages et intérêts, fallait demander 300 francs. Aujourd'hui, faut demander 100.000 francs).

ROUVREZ LE DOSSIER

En 1996, une boîte française, Micro Leader, a déposé une plainte auprès de la commission européenne contre Microsoft, arguant que celle-ci abusait de son monopole en l'empêchant d'aller acheter des logiciels au Canada, où c'est moins cher qu'en Europe. La commission européenne a rejeté la plainte deux ans plus tard, mais la cour européenne de première instance vient tout juste d'estimer que la commission avait eu tort de la rejeter et devrait rouvrir le dossier sous deux mois, faute d'appel.

LE LOUP-GAROU DE L'OMBRE

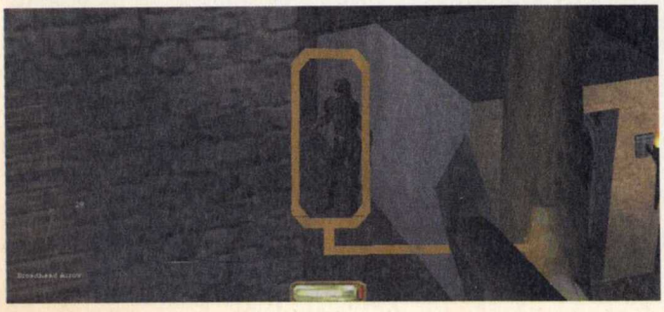
Tiens, ça faisait longtemps qu'on n'était pas revenu sur Werewolf, donc voici quelques screenshots. Il est basé sur Werewolf, le jeu de rôles, développé par ASC Games depuis un bon moment déjà !

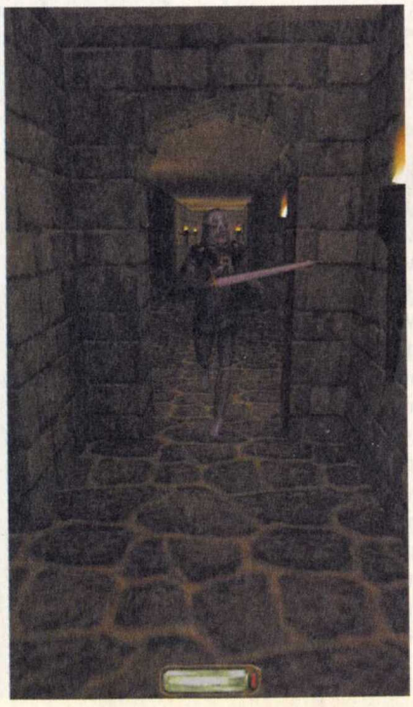
EH, CTHULHU, ON T'APPELLE !

Headfirst Production prépare une adaptation de l'univers de l'appel de Cthulhu, l'univers imaginé par H.P. Lovecraft, sur PC. Le jeu est prévu pour début 2001, soit au XXIe siècle. On vous aurait bien montré des captures d'écran, mais tout sera modifié d'ici là ! Le titre, lui, est déjà trouvé : Dark Corners of the Earth.

AU VOLEUR !

L'Âge de Métal, la suite de Dark Project : La Guilde des Voleurs est en route pour nos PC. L'action se déroulera avant le premier volet et proposera une quinzaine de missions. Peu d'infos concernant ce titre pour le moment, mais on vous en reparle très bientôt, dès qu'Eidos nous donne une version testable.





IBM a déposé 2756 brevets en 1999, ce qui en fait le recordman pour la septième année consécutive, et le recordman de la décennie. Le second en titre, c'est Canon.

Bill Clinton a fait ses achats de Noël sur Internet, et la presse américaine en a fait des gorges chaudes. Un président branché, dis donc !

Prenez le volant des meilleurs modèles Ford !

Ford RACING

Mettez vous au volant de 12 voitures FORD modélisées à la perfection :
des véhicules de ville transformés en bombes de course, tels la **KA**, la **Fiesta**, la **Focus** et la **Puma,**
et de véritables bolides de compétition comme la **GT 90** et la **Taurus**.

Disponible sur PC-CD Rom

elite

empire SPORT

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23F/MIN.
3615 UBI SOFT

Ubi Soft ENTERTAINMENT

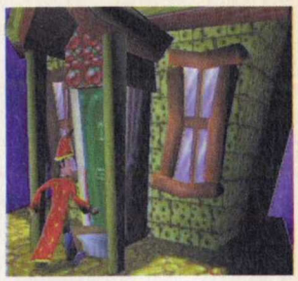
© Ford Motor Company. Ford trademarks used under license from Ford Company. Edité par Empire Interactive. Empire est une marque déposée de Entertainment International (UK).

LIVRE À PILES

Microsoft et Barnes and Noble viennent de s'associer pour créer ce qu'ils appellent une « initiative eBook ». Autrement dit, le premier a fait un petit logiciel pour consulter les textes dont les droits sont détenus par le second. Le petit logiciel a deux ou trois fonctions du genre "changer la taille des caractères" et "changer de fonte", et du coup les deux clament à tue-tête qu'ils viennent d'inventer, mais oui, le livre électronique. Il est vrai que le marché, encore en gestation, est énorme ; mais Microsoft reste lucide, puisque le responsable du projet a dit : "il est peu probable que le livre soit remplacé par l'eBook dans un avenir proche. Ce qui se fera probablement, c'est qu'en achetant l'un, vous aurez l'autre gratuitement. Les choses changeront vraiment quand les gens achèteront plutôt l'eBook et que c'est le livre qui leur sera offert".

BIOMÉMOIRES

Des scientifiques de l'université du Wisconsin viennent de publier dans "Nature" un article expliquant comment on peut utiliser l'ADN pour remplacer les mémoires et les processeurs. Au lieu de bits manipulés par de faibles courants électriques, on utiliserait de l'ADN manipulé par des enzymes. Résultat : on pourrait stocker dans un gramme d'ADN l'équivalent d'un milliard de CD-ROM. Ceux qui disaient qu'on ne pouvait pas aller plus loin dans le domaine de la miniaturisation, et contre lesquels je m'énervais déjà le mois dernier, ils prennent une claque, non ?



SIMON, ÇA M'ÉNERVE !

Non, Simon, ce n'est pas à toi qu'on cause, mais à Simon le Sorcier, troisième volet de la série, édité par Hasbro/Microprose. Ce jeu d'aventure en 3D temps réel assez traditionnel est en effet annoncé dans le communiqué de presse comme étant "la référence du prochain millénaire". Ça y est, le bug de l'an 2000 a fait sa première victime !

MATRIX SUR PC ?

Une course est engagée pour savoir qui pourra adapter le génial Matrix sur PC. Il semblerait pour le moment que Shiny soit le mieux placé, mais rien n'est signé. Espérons que le jeu arrivera avant la sortie de Matrix 2 au cinéma !

LES CROISÉS DE LA PUISSANCE ET DE LA MAGIE

Ouais, bon, les titres en français, c'est pas toujours ça... Toujours est-il que nous vous présentons quelques captures d'écran de Crusaders of Might and Magic, un jeu 3DO prévu pour la fin du mois de mars. On y incarnera Drake, qui devra combattre la Légion des Déchus. On aura donc droit à un mélange d'action et de jeu de rôles, avec un système de combat et de magie (30 sorts) dans cinq environnements différents.

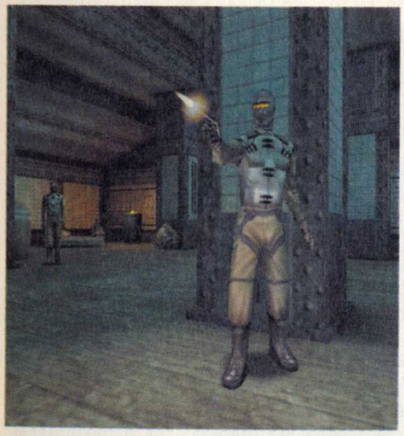
CHANTAGE SUR INTERNET

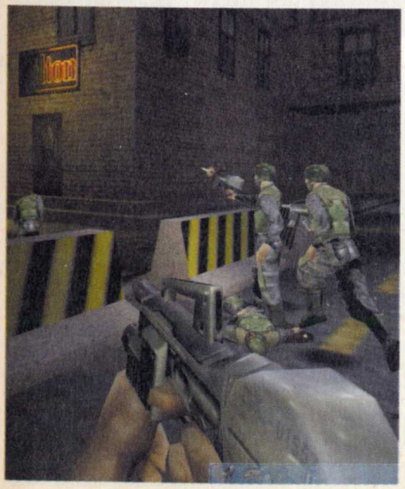
Début janvier, un type d'Europe de l'Est (on ne sait pas très bien d'où exactement) a piraté la base de données clients de CD Universe, un site de vente par correspondance de CD. Il a averti le site et a demandé un demi-million de francs en échange de sa discrétion. Le site a refusé, le type a envoyé un communiqué au New-York Times et a publié 300.000 numéros de cartes de crédit sur Internet. CD Universe avoue simplement qu'il y a eu une "intrusion", mais les organismes bancaires ont déjà fait savoir que les possesseurs légitimes des cartes n'auraient rien à payer s'ils étaient débités frauduleusement. Si vous avez commandé quelque chose à CD Universe, c'est le moment de faire des achats de folie avec votre carte bleue et de prétendre ensuite que c'est pas vous (naturellement, si vous faites des achats au supermarché du coin, on saura vite que c'est vous qui grugez, et vous vous retrouverez en taule, et ça me fait un article tout prêt pour le mois prochain: "un lecteur de PC Soluces, inspiré par un de mes articles, s'est retrouvé en prison...").

Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE (NDR : DÉSOLÉ POUR LA CITATION...). LE CINÉMA, LA MUSIQUE, L'AUTOMOBILE, LES SPORTS, LES VOYAGES, LES SORTIES, TOUT ÇA, C'EST AUSSI SUR : WWW.LOISIR.NET.

ABEL / CAÏN

Ce sera peut-être le prochain titre d'Empire qui aime les frères ennemis, puisqu'après Apache/Havoc, c'est au tour de Comanche/Hokum de voir le jour. On pourra donc piloter ces deux hélicoptères dans trois zones de combat (Taïwan, le Liban et le Yemen), dans des missions se déroulant au XXIe siècle (wouah...). Sortie prévue au mois d'avril.





DEUX SEXES POUR EIDOS ?

Ah, non, c'est simplement Deus Ex qui revient à l'assaut. Il faut dire qu'Eidos a engagé un gros bras (un débardeur breton) comme attaché de presse : moins charmant, mais tout aussi efficace. Me voilà donc contraint de vous reparler de Deus Ex, le jeu d'action aventure (double pénétration de marché, je suppose) d'Ion Storm. Mais ça fait quand même plaisir de vous donner quelques nouvelles images de ce jeu qui s'annonce très intéressant. Rappelons qu'il se déroulera dans le futur, et que nous devrons démêler l'écheveau d'une conspiration à la X-Files. Fin de l'attente très rapidement !

RHÉSUS (MAIS RAVALE PAS)

Des scientifiques de l'Oregon viennent de cloner un singe, plus exactement un macaque rhésus. Y a pas trois jours, je discutais encore avec quelqu'un qui me disait qu'on ne clonerait jamais des humains, parce que c'était 1) immoral 2) inutile et 3) immoral. Pourtant, on s'en rapproche drôlement, non ?

ONI : À POINT OU SAIGNANT ?

Voici de nouveaux screens d'Oni, le jeu d'action de Bungie dont nous vous avons déjà parlé il y a quelques mois. Cette fois-ci, le sang a fait son apparition. Ça fait vendre, sans doute. Réponse aux alentours du mois d'avril.

ET LE DAKAR, C'EST POUR QUAND ?

Des jeux de rallye, on n'en manque pas ces derniers temps, mais pourquoi donc aucun éditeur ne se penche sur le Paris-Dakar-Cairo ? En effet, cette épreuve est le plus grand rallye du monde ! Espérons donc que nos amis d'"Auto Live" donneront des idées aux éditeurs en parrainant Stéphane Peterhansel qui court sur une Mega Desert à moteur Mitsubishi.

La presse américaine surnomme Windows 2000 « Windows 1900 »...

SPIN COMPANY

Pour l'ouverture du CES (Consumer Electronics Show) à Las Vegas, Bill Gates a fait fort : il a joué une série de sketches et de parodies, avec des membres de Microsoft et des célébrités américaines, pour montrer qu'il avait de l'humour. Et de fait, c'était assez drôle : il a d'abord joué Austin Powers, avec le costume et l'accent, se battant contre Dr Evil, joué par Steve Ballmer, le président de Microsoft ; il a ensuite fait une parodie de ces émissions où plusieurs personnes doivent cohabiter pendant un certain temps sous le regard des caméras, avec Michael Dell (PDG de Dell) et Jeff Bezos (PDG d'Amazon) ; puis un sketch où, pour tromper le temps pendant une audience au tribunal, il place des paris online sur une partie de cartes, et débranche l'ordinateur à la dernière seconde pour éviter de perdre ; et aussi un sketch avec Leslie Nielsen, l'acteur de "Y a-t-il un flic...", parodiant une publicité contre l'impuissance, en demandant : "vous est-il déjà arrivé d'avoir une panne de matériel ?". Il s'est enfin décidé à embaucher des spin doctors...

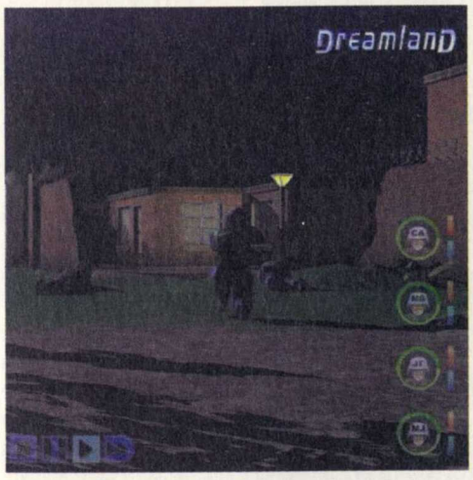
EN MARS, ÇA REPART...

Tiens, encore un jeu pour François : voici de nouvelles images de Rally Masters d'Infogrames. Ce jeu proposera trente pilotes, dix-sept voitures pouvant être endommagées, et des graphismes très sympas. Avec Colin McRae 2 qui pointe son nez à l'horizon, le duel va être chaud !

L'UNION FAIT LA QUOI, DÉJÀ ?

Vous le savez, la grande mode des entreprises en ce moment est de racheter tout ce qui bouge ou non. Virgin Interactive et Interplay avaient donc décidé de s'allier pour être plus forts. Résultat : Titus ayant racheté Virgin, Interplay se retrouve donc dans la même assiette.

FIN 2000 : UN MONDE DE RÊVE



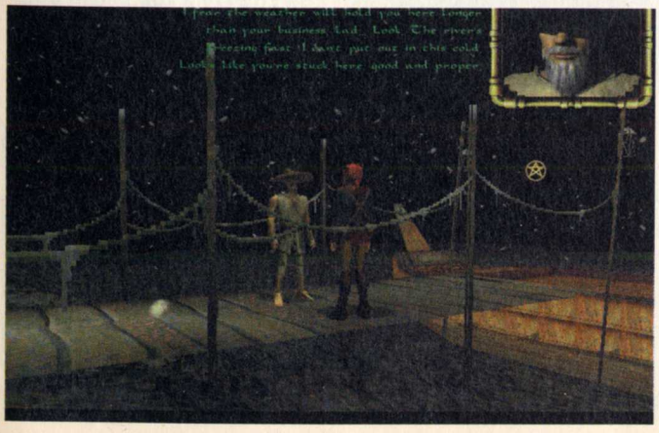
Mythos Games, créateur de la série X-Com, prépare actuellement sous le nom de code Dreamland, un nouveau jeu de stratégie tactique.
Prévu pour la fin de l'année, il fera, une fois de plus, s'affronter humains et extraterrestres. Le jeu proposera de nombreux véhicules, des armes, et utilisera un moteur 3D. En tout cas, c'est rudement beau !

HUBBARD SCAN DISK

L'utilitaire de défragmentation fourni avec Windows 2000 a été créé par une boîte nommée Executive Software, dont le patron est un membre avoué et prosélyte de la secte de scientologie (et c'est pas la peine de m'envoyer des droits de réponse pour dire que vous êtes une église et pas une secte, parce que je ne les publierai pas). Or, une loi allemande interdit aux administrations gouvernementales de payer des produits ou des services s'ils sont réalisés, en tout ou en partie par des membres de la scientologie. Windows 2000 devant sortir le mois prochain, tous les protagonistes y vont de leur commentaire : Microsoft, avec un train de retard, dit "non, nous ne sommes pas un monopole" ; la scientologie, qui a une banane dans l'oreille, dit "non, nous ne sommes pas une secte", et le gouvernement allemand, qui pâtit d'un triste historique de répression des minorités, dit "si on détermine que le produit ne permet pas d'infiltration de la secte dans les institutions politiques du pays, ça pourrait passer".

DU NOUVEAU POUR SOULBRINGER

On vous en a déjà parlé, mais Soulbringer ne devrait plus tarder à nous parvenir puisqu'il est prévu pour le premier semestre de cette année. Dans ce jeu de rôles, on incarnera un jeune homme qui, alors qu'il ne souhaitait apparemment que revoir son oncle, devra pourchasser six démons, les Revenants, pour bannir leur âme, c'est-à-dire les envoyer ad patres. Un système de magie original et un système de combat innovant devraient faire de ce jeu un bon choix pour les amateurs, qui ne cracheront pas sur les graphismes en 3D temps réel.



AOL TIME WARNER

AOL a décidé d'acheter Time Warner, vous en avez probablement entendu parler. Ça a fait monter les cours boursiers de pratiquement toutes les sociétés de télévision et de télécommunication, car c'est une preuve supplémentaire de la convergence de tous les médias audiovisuels. La nouvelle compagnie, si l'acquisition est acceptée par la commission boursière américaine et par le gouvernement, pèsera plus de deux mille milliards de francs, et totalisera 45 millions de visiteurs mensuels sur l'ensemble de ses sites Internet. À l'annonce, les actions de Time Warner ont triplé. Le conglomérat s'appellera "AOL Time Warner". Il faut savoir que le prix de cette fusion (qui est de la moitié de la valeur du conglomérat, puisque les deux boîtes sont sensiblement équivalentes en taille) est supérieur à la totalité des fusions de boîtes exerçant sur Internet durant les deux années écoulées.

HUIT ANS APRÈS, ILS REMETTENT ÇA

Ça y est, id Software l'a confirmé, Wolfenstein 2000 est bel et bien prévu pour cette année. Il reprendra l'univers du hit de 1992 (le premier Doom-like !), mais utilisera le moteur de Quake III. L'équipe de développement n'est pas encore fixée, mais les noms de Xatrix (à l'origine de Redneck Rampage et Kingpin) et de Raven (Heretic et Soldier of Fortune) reviennent souvent.

PIRATAGE DVD : LÉGAL ?

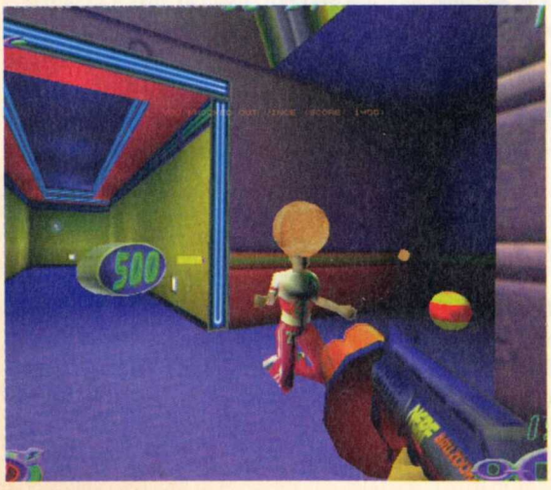
On vous parlait il y a deux mois d'un petit soft permettant de recopier la vidéo contenue sur un DVD. Officiellement, c'était pour pouvoir jouer les DVD sur Linux, officieusement, c'était pour pirater les DVD. Le consortium DVD a assigné en justice les auteurs et tous les sites qui contenaient une copie du logiciel, ou même un simple lien, en tout plus de soixante-dix personnes. L'un des auteurs a déclaré qu'il n'avait pas les moyens de soutenir un procès et a demandé au milieu "underground" de propager le logiciel par tous les moyens, pour que le nombre d'infractions soit tellement important que toute poursuite devienne illusoire. Les sites proposant le logiciel se sont multipliés. Un juge californien a même rejeté la demande du consortium de stopper la diffusion du logiciel en attendant le jugement. Pour créer ce logiciel, les auteurs ont dû "désassembler" un logiciel original de Xing Technologies. C'est légal, tant que cet original a été acheté légalement, et que le logiciel résultant ne contient aucune portion du code original. C'est donc sur ces deux points qu'aura lieu la bataille juridique, qui ne sert finalement qu'à gagner du temps, le consortium DVD travaillant déjà sur une nouvelle protection (sachant tout de même que copier un DVD coûte plus cher que d'acheter un DVD neuf : de l'ordre de 400 F le DVD vierge, qu'on ne peut pas lire à l'aide d'un lecteur courant, et le téléchargement d'un DVD sur le Net doit prendre plusieurs jours avec une ligne courante. Bref, qu'ils arrêtent de jouer au BSA !).

iPDG

Lors de la dernière Apple Expo, Steve Jobs, qui était depuis 1997 "PDG par intérim" - ce qui l'a fait surnommer "iPDG" - a annoncé qu'il laissait tomber l'intérim et acceptait le poste de manière définitive. Mais qu'il gardait, pour des raisons affectives, le titre « iPDG » quand même...

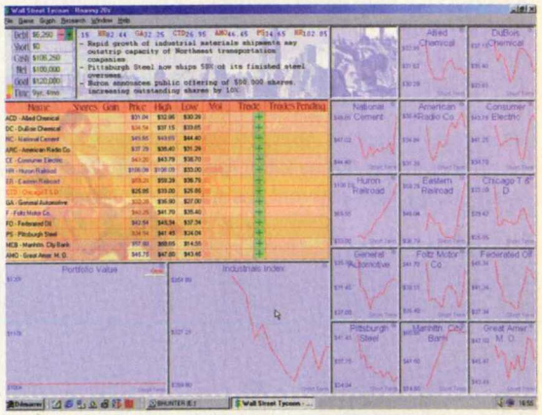
CRISE DE NERF

Il semblerait qu'Atari Games se soit dit "tiens, si je faisais un Doom-like original ?"". Bon, le résultat vaut ce qu'il vaut, puisqu'il s'agit de Nerf, Arena Blast, un Doom-like reprenant l'univers des jouets Nerf : des gros fusils envoyant des tubes en plastique. On incarne donc un môme et l'on assomme ses adversaires avec des tubes... Mouais, on attend le test sans grande impatience...



RECOMMANDÉ PAR JEAN-PIERRE GAILLARD

Ubi Soft va vous faire saliver avec Wallstreet Tycoon, une simulation économique où l'on joue les traders. On a donc à l'écran la cotation des actions, et on gère son portefeuille. Voilà. Bon, la musique jazz années folles est sympa. Le reste, je sais pas trop, j'ai redonné le CD à Xavier tout de suite, des fois qu'il veuille y jouer ou caler une armoire. Date de sortie ? Sans importance, je crois...

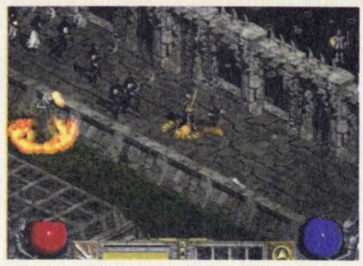


INCROYABLE, PC SOLUCES LE PREMIER MAGAZINE AVEC DES HYPERLIENS ! VOUS NE ME CROYEZ PAS ? CLIQUEZ ICI. SI ÇA NE MARCHE PAS, C'EST QUE VOUS VOUS Y ÊTES MAL PRIS ET VOUS POUVEZ TOUJOURS ESSAYER DE TAPER WWW.LOISIR.NET DANS VOTRE NAVIGATEUR HABITUEL.

SACRIFICE CHEZ SHINY

Sacrifice, de Shiny, édité par Interplay, sera un jeu de stratégie en 3D temps réel, utilisant le moteur 3D de Messiah. Contrairement aux autres jeux de stratégie, la création de bâtiments ne sera pas une chose très importante, l'action prenant très rapidement le pas, comme dans la série Myst. On attend ce jeu pour l'été 2000.

DIABLO II : UN PEU DE NOUVEAU



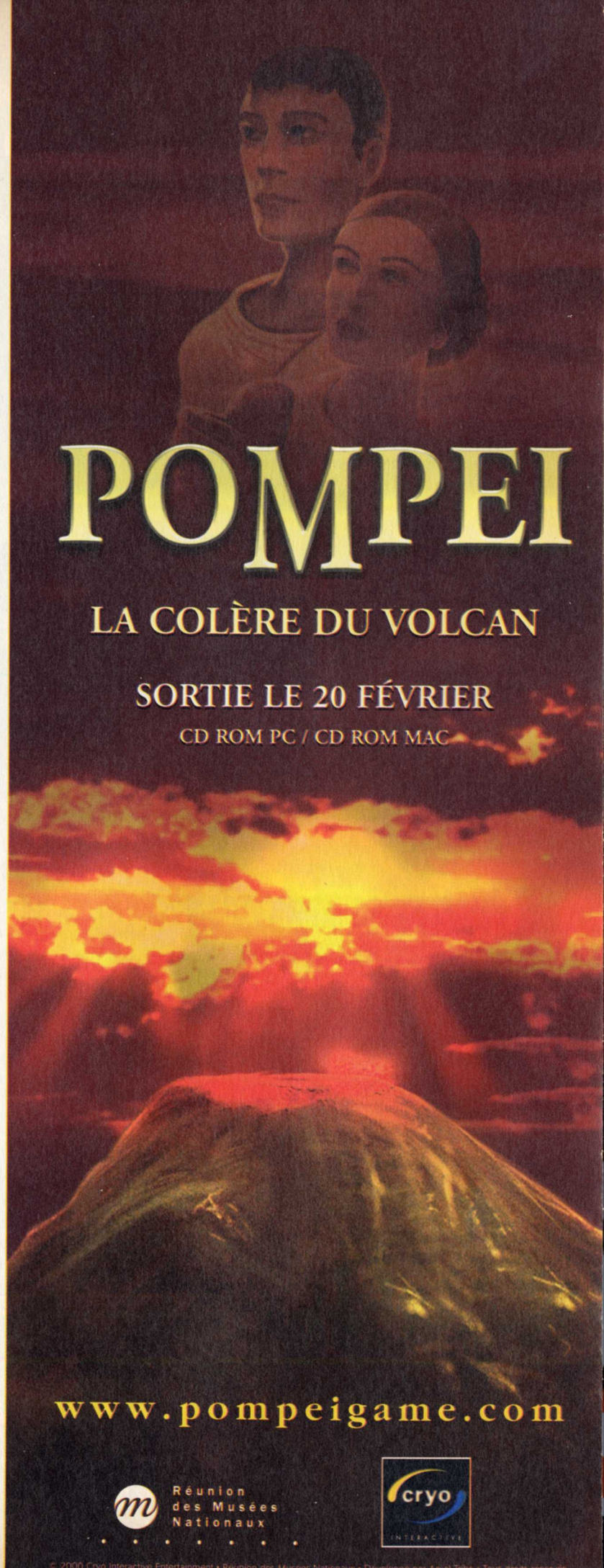
Vous savez d'ores et déjà presque tout concernant Diablo II, mais voici quelques nouvelles images pour vous faire patienter (je sais que vous trépignez, mais ça sert à rien, qu'on vous dit, de trépigner, soyez patient car "tout vient à point à qui sait attendre" (omni venidus quo patientare sagat, comme on dit en latin), et ce n'est pas en sautant sur place comme des crétins avec votre PC Soluces dans les mains que vous ferez travailler plus vite les gens de chez Interplay (d'autant plus que c'est Blizzard qui développe ce jeu, donc ça n'aurait de toute façon aucun intérêt pour la sortie de Diablo II). Voilà. Je suis pas sûr pour la traduc en latin... (NDLR : non omnia possumus omnes).

1D6+2

Random Games, développeur de Warhammer 40K Chaos Gate et de Soldiers at War, devrait faire plaisir aux amateurs de jeux de plateau puisqu'il prépare pour le début 2001 une adaptation de Talisman. Ce jeu, signé Games Workshop, propose des aventures assez simples aux personnages basés sur le principe du Dungeon & Dragon des débuts (une section, des monstres ou des trésors, des combats...). Il sera possible de jouer jusqu'à six en réseau, et choisir ses personnages parmi 36, ces derniers gagnant en expérience au fur et à mesure des missions, combattant une cinquantaine d'ennemis différents. On attend de voir ce que ça donne, bien qu'à l'heure où nous écrivons ces lignes, Random Games cherche toujours un éditeur pour ce titre, prévu pour le début 2001.

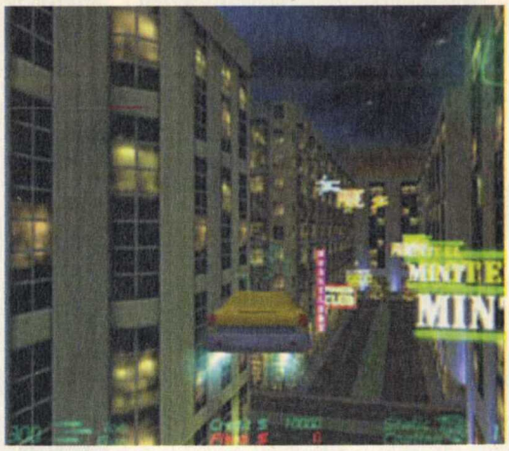
BONNE NOUVELLE POUR JEFF

Black Isle Studios devraient faire plaisir aux amateurs de bons jeux de rôles puisqu'ils nous concoctent un Icewind Dale qui s'annonce très intéressant. Ce jeu s'inscrit dans la lignée de Baldur's Gate et Planetscape : Torment, et se déroule dans l'univers de Forgotten Realms. Il fera la part belle aux souterrains et au mode Multijoueur. Il n'y aura pas de nouvelles classes de persos, ni de nouvelles races par rapport à Baldur, mais les développeurs nous permettront d'accéder à des niveaux d'expérience supérieurs, de nouveaux sorts et de nouveaux talents. Ainsi, on aura quelques sorts de niveau 9 ! Sortie prévue pour le premier semestre de cette année.



UBI HUNTER

B Hunter est un jeu d'arcade genre futuriste reprenant le design de films comme Blade Runner ou le 5e élément : les voitures volent dans le ciel à travers des mégalopoles encombrées. On y joue le rôle d'un chasseur de primes. Pour le moment, la maniabilité laisse à désirer, puisque le jeu se révèle plus difficile à prendre en main que le parfois cauchemardesque Descent. Cependant, les missions ont l'air sympa (elles rappellent celles de G Police et on devrait en trouver 40 réparties en 9 épisodes) et l'animation à la hauteur. La grosse question reste donc la prise en main, qui peut faire de ce jeu un titre sympa ou un ratage énervant. Date de sortie prévue par Ubi Soft : fin février.



Deux jours avant la fin de l'année, il y avait encore des pages sur le site Internet de Microsoft qui donnaient la date de publication de manuels pour Windows 2000 comme "Janvier 1900". Microsoft, prêt pour l'an 2000 ? Houlà !

Si vous envisagez d'acheter une voiture cette année, sachez que les prochaines Cadillac seront équipées Internet en série. Ah, ça fait hésiter, hein ?

TECHNOMAGE : DEUXIÈME !

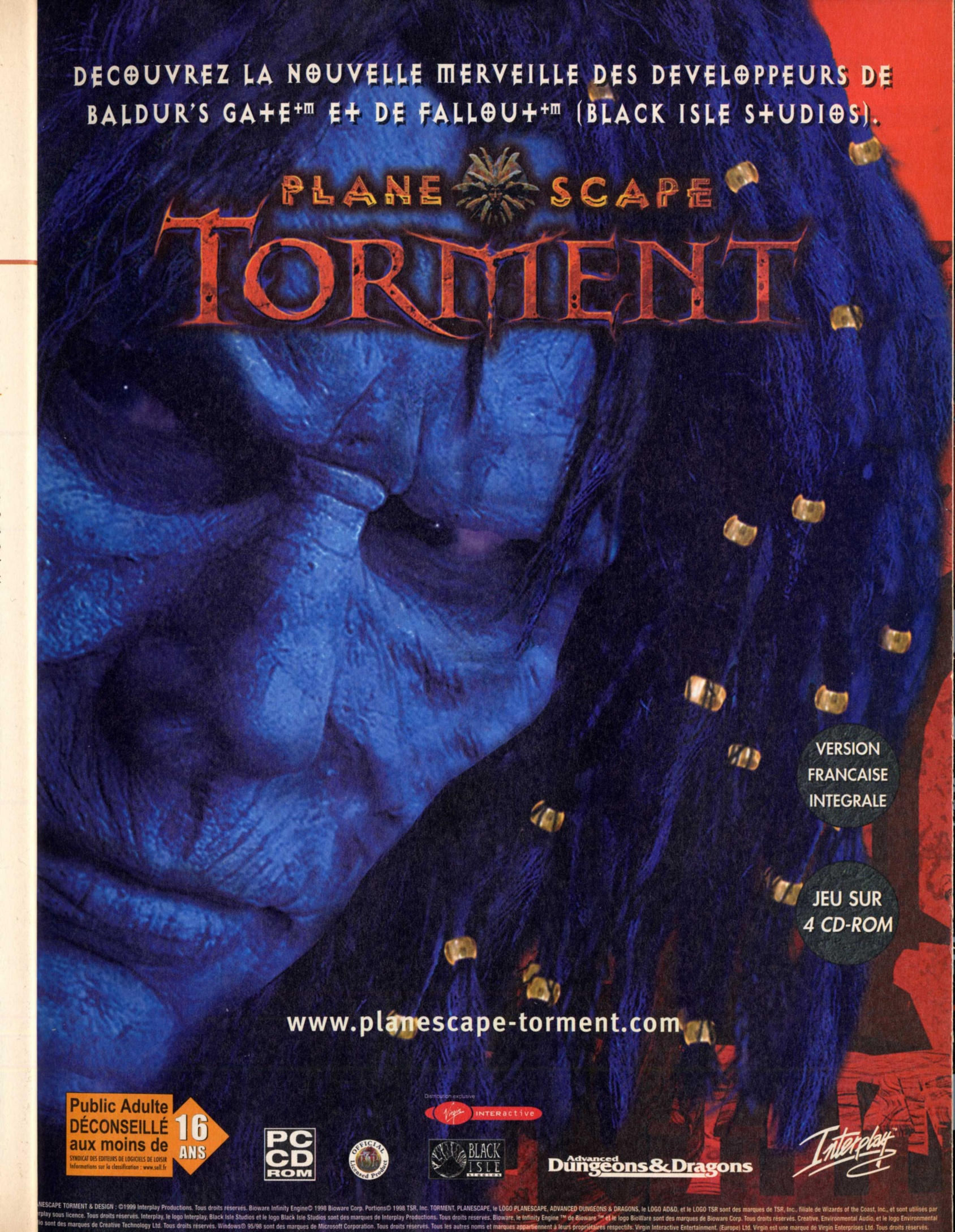
Nous vous parlions le mois dernier du RPG "à la console" de Sunflower, créateurs de Anno 1602, baptisé Technomage. Voici de nouveaux screenshots pour vous tenir éveillé. Mais nous en savons aussi un peu plus sur ce titre, qui proposera de découvrir 8 mondes différents, plus de 50 niveaux et 20 environnements, un système de magie avec des sorts qu'on nous promet de toute beauté (pas flagrant sur les images...) et un monde en vraie 3D.

Y A DU REBELLION DANS L'AIR

Rebellion, les créateurs du génial Aliens vs Predator, préparent actuellement Gunlock, un jeu de stratégie en 3D temps réel. On y incarnera Gunlock, un robot doué d'émotions, qui devra diriger au long de quinze missions quatre robots disposant de caractéristiques propres et pouvant évoluer grâce à l'expérience. Le but sera de libérer l'humanité et les autres robots du joug des corporations gigantesques régnant sur le futur.

BUG DE MERDE

Décevant, hein, le bug ? À part deux ou trois sites qui affichaient "1er janvier 1900", ou "19100", ou "100", rien de rien. Un petit satellite qui a eu chaud, mais ça a été réparé ; un type qui a vu les intérêts d'une somme versée le 30 décembre 1999, et créditée en 1899, se monter à plusieurs millions, mais on lui a repris l'argent ; le site de Nintendo qui disait (en substance) : "Nous sommes fiers d'annoncer qu'aujourd'hui 1er janvier 3900, nous avons passé le test du bug de l'an 2000 avec succès", mais ça a été corrigé.



NESCAPE TORMENT & DESIGN : ©1999 Interplay Productions. Tous droits réservés. Bioware Infinity Engine© 1998 Bioware Corp. Portions© 1998 TSR, Inc. TORMENT, PLANESCAPE, le LOGO PLANESCAPE, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, le LOGO AD&D, et le LOGO TSR sont des marques de TSR, Inc., filiale de Wizards of the Coast, Inc., et sont utilisés par rplay sous licence. Tous droits réservés. Interplay, le logo Interplay, Black Isle Studios et le logo Black Isle Studios sont des marques de Interplay Productions. Tous droits réservés. Bioware, le Infinity Engine ™ de Bioware ™ et le logo BioWare sont des marques de Bioware Corp. Tous droits réservés. Creative, Environmental Audio, et le logo Environmental io sont des marques de Creative Technology Ltd. Tous droits réservés. Windows© 95/98 sont des marques de Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Tous les autres noms et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Virgin Interactive Entertainment. (Europe) Ltd. Virgin est une marque de Virgin Enterprises Ltd. Tous droits réservés.

COLIN MCRAE RALLY 2

La Suite

DES MOIS QU'ON SE FAIT LES DENTS SUR TROIS PAUVRES SCREENS DE COLIN MCRAE 2, PAS FACILE D'AVOIR DES INFOS. SAUF LORSQUE C'EST CODEMASTERS QUI COMMUNIQUE ENFIN SUR CETTE SUITE TANT ATTENDUE DU PUBLIC. ON EN SAIT UN PEU PLUS MAINTENANT, MAIS VRAIMENT UN PEU...

François

GENRE : Courses
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR : Codemasters
DATE DE SORTIE : Mai 2000
Adresse Internet :
www.codemasters.com

Compte tenu du peu de communication qui a été fait jusqu'à présent sur Colin 2 (comme on peut l'appeler par souci du raccourci), il faut s'estimer très heureux d'avoir pu faire quelques tours de piste sur une version de développement qui est repartie dans la poche de Mr Codemasters, présent lors de cette démonstration (un petit week-end de formation à Lohéac : le temple breton de l'automobile... je ne vous dis que ça !). Trop tôt pour laisser quoi que ce soit si ce n'est quelques screens.... C'est parfois frustrant, mais il faut bien laisser les développeurs travailler encore. Pas une mince affaire, ça.

Evo II

Ce Colin 2 semble être une bien belle évolution de ce qu'on a connu. Il ne fallait pas s'attendre à une révolution pour une suite d'un titre qui fut longtemps la référence (et l'est encore pour certains rétrogrades, comme moi... même si RC 2000 semble faire l'unanimité, mais c'est une autre histoire). Néanmoins, les améliorations sont tellement nombreuses et la voiture vedette ayant changé, on peut quasiment parler de nouveau jeu.

Changement de crèmerie

Si vous suivez un chouia l'actualité du rallye, vous avez dû remarquer que le petit Écossais bourru n'est plus dans sa voiture bleue, mais dans une nouvelle aux couleurs d'un vin cuit italien bien connu (au fait, y'a du caramel dans le Martini (merde, je l'ai dit)). C'est donc cette voiture qui est mise en avant dans cet épisode. Les autres modèles du championnat WRC seront également au rendez-vous, avec au total douze véhicules.

Top modèle

La modélisation des véhicules semble être magnifique, avec un modèle 3D comportant au moins 1200 polygones (ou peut-être plus, mais rien n'est sûr...). Le rendu sur la piste est vraiment saisissant de vérité. L'ensemble des textures se rapproche du photoréalisme, et le tout forme ainsi une 3D très vivante et réaliste. Ajoutez encore à cela, la modélisation du pilote et du copilote en pleine œuvre dans le cockpit, que l'on peut admirer à travers les vitres transparentes des véhicules, ainsi que des reflets du bel effet sur les carrosseries.
On pourra également profiter pleinement des textures des décors, qui tiennent également du photoréalisme, lors de magnifiques replays qui ont été travaillés avec des zooms in & out rendant la réalisation très télévisuelle. Au total, on devrait retrouver quatre-vingt circuits parfaitement modélisés à travers différentes régions du monde.

! Infos

Les sons de la voiture proviennent d'un enregistrement effectué par des micros placés dans la vraie, avec l'Écossais au volant. Un peu bien...

Physique amusante

Côté physique, le moteur a été amélioré en dotant la voiture de quatre roues à suspensions indépendantes (comme sur les vraies). L'effet sur la piste est immédiat avec des réceptions de sauts d'un réalisme impressionnant.
L'adhérence des différentes surfaces rencontrées a également été particulièrement étudiée afin d'obtenir le meilleur compromis réalisme/jouabilité possible. On obtient ainsi des pertes d'adhérence sur les bas-côtés en herbe,

MARRE DES MARÉES NOIRES ET DE LA POLLUTION ? WWW.LOISIR.NET, LE PREMIER SITE EN OCTET RECYCLÉ.

Je suis pas un peu corde, là ?

Avec ses quatre suspensions indépendantes, la voiture se comporte de manière très réaliste.

Je profite de l'occasion pour présenter rapidement à ceux qui ne le connaissent pas le musée de l'Automobile de Lohéac. Ce musée présente plus de trois cents véhicules, des tonnes de maquettes et miniatures, un espace spécial F1, avec les voitures de plus grands pilotes. Bref, entre ce musée et toutes les autres activités "automobilistiques" qui animent la région, "la Bretagne, ça vous gagne !" *(NdC : pas besoin de ça, la Bretagne, elle m' a gagnée depuis longtemps !).*

sans pour autant que la voiture se jette dans le fossé immédiatement derrière. C'est pas un mal. Les dommages que l'on pouvait déjà infliger aux voitures sont toujours implémentés, mais avec encore plus de précision, les points d'impact ayant été revus à la hausse. On obtient ainsi une voiture déformable, dont les avaries visuelles influencent le comportement routier : un amortisseur en vrac et la voiture se retrouve sur trois pattes, un aileron brisé qui bat au vent (magnifique !) et ça se met à glisser.

! Infos

Un mode Arcade plein de surprises est en préparation. Fini la solitude sur la piste ?

Pilotage

Le réalisme du jeu se situe bien sûr au niveau visuel, mais également au niveau du pilotage. Ce dernier est très naturel et permet de maîtriser la glisse de façon très agréable. On sent malgré tout une pointe d'arcade dans certaines réactions, mais c'est pour le plus grand bien du gameplay. Alors on ne va se plaindre (d'autant que les réglages ne sont pas terminés...). Un changement : le copilote annonce les virages dans le sens inverse de celui habituellement utilisé : "1" signifie un virage serré en premier rapport et "6" une large courbe "à donf' de 6". C'est juste une question de point de vue.

On retrouve bien sûr le mode de jeu "seul sur la piste" qui a tant fait parler lors de la sortie de Colin, mais qui depuis a fait des émules. Et pour satisfaire les nostalgiques du bon jeu d'arcade, il se peut que le mode "Arcade", justement, nous réserve quelques surprises. Mais comme c'est secret, on n'en sait pas vraiment plus.

La course au titre

Codemasters semble bien décidée à reprendre son dû : le titre de meilleur jeu de rallye du monde ! Franchement, c'est plutôt bien parti. Même si certains lui reprochent encore un manque "d'ultraréalisme", on ne peut que constater que c'est ce qui marche le mieux, avec un compromis arcade/simulation qui satisfait le plus grand nombre, et de bien belle manière. Y'a qu'à voir les ventes.... Le maître de la simulation automobile va encore frapper très fort et les autres ne s'en relèveront peut-être pas de sitôt.

Avec la vue de cockpit on peut voir ce qui se passe en d'dans.

La Vérité

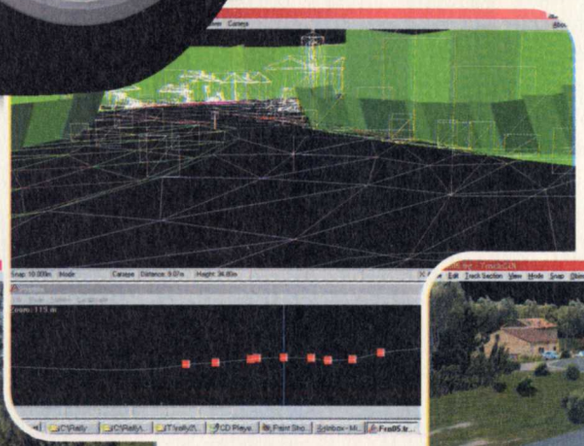
Deux mots de William Baggaley, assistant Marketing International, ce qui, dans le langage Codemasters, veut dire qu'il est une sorte de Chef de Produit international, sur Rally Championship 2000 : "Je trouve ça bien fait, réaliste, mais alors c'est chiant, c'est pas drôle, et les collisions sont mal faites".
C'est pas moi qui le dis.

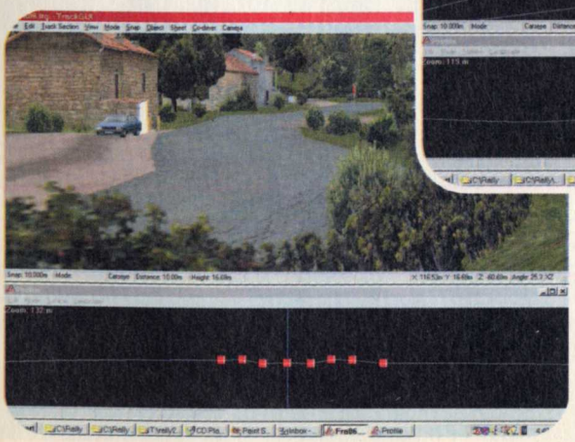
Elles sont pas belles mes textures ?

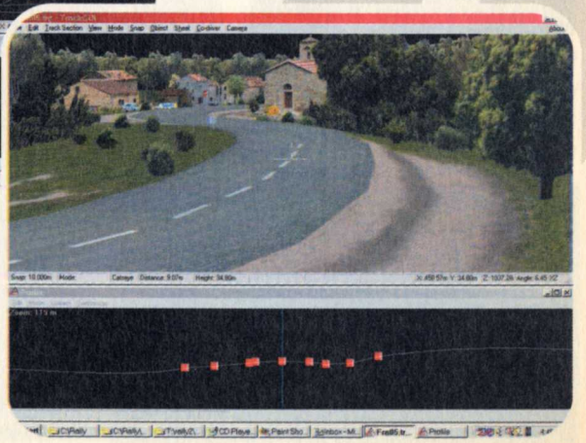
BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT OU D'UN AVIS SUR UN JEU ? LAISSEZ UN MESSAGE SUR LE FORUM DE WWW.LOISIR.NET ET LA PLANÈTE ENTIÈRE VOUS VIENDRA EN AIDE.

Les décors sont véritablement magnifiques.

Appel, contre-appel et c'est parti pour la glisse.







La qualité des décors est excellente grâce à l'usage de textures photoréalistes.

NoX

WESTWOOD NE SE CONTENTE PAS DE REPRENDRE SES SÉRIES À SUCCÈS POUR EN FAIRE UNE ÉNIÈME SUITE. DE TEMPS EN TEMPS, ELLE SORT DE SON CARTON QUELQUES SURPRISES. **Jeff**

Il fut une époque où, lorsque je voyais qu'un nouveau jeu Weswood allait sortir, j'étais très impatient : toutes les sociétés ne peuvent prétendre avoir un tableau de chasse aussi prestigieux avec des trophées comme Kyrandia, Dune 2, Lands of Lore ou Command & Conquer, Blade Runner. Et puis avec le temps la société s'est endormie sur ses lauriers (Dune 2000, Lands of Lore 3, Tiberium Sun...) et Westwood est rentré dans le rang.

Mais voici Nox, un jeu d'action/JDR qui me rappelle le charme des premiers Westwood avec ses beaux graphismes et ses idées nouvelles.

Nox est le nom d'une planète encore à l'âge médiéval, où la magie est reine et Hecubah sa servante. C'est dans ce monde qu'est transporté Jack, un pauvre collégien anonyme qui fait des études de mécanique auto ! Quel rapport entre Jack l'anti-héros et Hecubah la sorcière, a-t-elle besoin qu'on lui répare sa tuyauterie ou qu'on débouche son carburateur ? Voilà à quoi Jack (vous) devra trouver la réponse, surtout si cela peut lui permettre de trouver le chemin du retour vers la Terre.

Ce doit être l'allumage

Pour éclaircir les choses, on peut quand même dire que Nox est un jeu qui ressemble à Diablo, mais avec une réalisation bien plus aboutie. Dans un système en vue 3D isométrique, le monde de Nox est entièrement interactif avec des lois physiques réellement reproduites. Ainsi, tous les angles de vue sont calculés en temps réel : lorsqu'on ouvre une porte, on pourra seulement voir par l'entrebaillement. Autre détail amusant : tous les éléments du décor, qui sont souvent des pièges mortels pour un teenager en baskets/T-shirt, pourront être utilisés contre les monstres eux-mêmes pour les tuer : si vous remarquez qu'une dalle déclenche des boules de feu, il faudra attirer les monstres dessus pour en faire des chiches-kebabs.

GENRE : Action/jeu de rôles
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR : Westwood/Virgin
DATE DE SORTIE : Mars 2000
RÉFÉRENCE PRÉVUE DANS LE GENRE : Diablo 2
CRÉATION PRÉCÉDENTE : Soleil de Tiberium
Adresse Internet :
www.westwood.com

Enfin, le jeu se jouera de trois manières différentes (et commencera dans des lieux différents), selon le choix que l'on aura fait au départ : on pourra devenir un Guerrier de l'ordre du Dragon (un costaud très rapide qui peut porter des armures et utiliser toutes les armes sauf l'arc), un Sorcier (un personnage au physique fragile mais qui peut créer des pièges magiques) ou un Invocateur (une forme de magie qui permet de transformer la nature et d'invoquer des monstres).
Si vous choisissez la magie, vous aurez alors accès à près d'une soixantaine de sorts, certains connus (aveuglement, téléportation, confusion, anti-poison) et d'autres plus originaux comme le sort d'affaiblissement, de maladresse (les monstres font tomber leurs armes), de télékinésie (pour pousser ou tirer des objets à distance), de déplacement (le magicien et sa cible échangent leur place).

MARRE DES MARÉES NOIRES ET DE LA POLLUTION ? WWW.LOISIR.NET, LE PREMIER SITE EN OCTET RECYCLÉ.

Ajoutez à tout cela une foule d'armes (déterminées en fonction de trois paramètres : matière, puissance et charme magique), des monstres de bonne taille (comme les Trolls) et un mode Multiplayer et la sauce devrait avoir plus de goût que Diablo. Enfin j'espère.

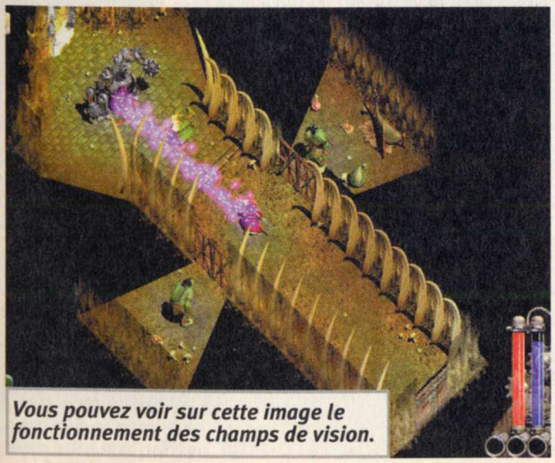
La folie du Multiplayer

Nox aura des atouts incomparables par rapport à Diablo sur Internet car la plupart des sorts de Diablo n'ont aucune subtilité et sont tous orientés vers l'attaque pure (éclairs, boules de feu... Dans Nox, un affrontement entre deux magiciens sera totalement différent car on pourra contrer les sorts (et même faire des contres de contres...). Ainsi un magicien qui invoque des monstres pourra les voir tomber sous un sort de charme lancé par son adversaire, mais il pourra récupérer ses monstres grâce à un sort de renvoi... Ou bien encore, un magicien pourra poser un piège magique près d'un endroit important (par exemple à côté d'une potion de soin...) et se cacher dans un coin (cela étant possible grâce à la gestion des champs de vision) pour attendre sa victime.

L'inventaire : simple et efficace.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le graphiste n'a pas chômé.

Il y a des sorts encore plus spectaculaires.



Vous pouvez voir sur cette image le fonctionnement des champs de vision.

On s'équipe chez les marchands.

Les décors sont en intérieur et en extérieur.

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR PHILOS LABORATORIES/
ÉDITEUR UBI SOFT - WW.UBISOFT.FR
SORTIE MARS 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE AUCUNE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES AUCUNE

Vidéo sur le CD

THEOCRACY

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- GESTION DES PROVINCES.
- NOMBRE D'UNITÉS.
- FINESSE DES GRAPHISMES.
- 1ER JEU DE LA SOCIÉTÉ.
- RÉSERVÉ AUX GROS PC ?

QUE SERAIT-IL ARRIVÉ SI LA CIVILISATION AZTÈQUE N'AVAIT PAS ÉTÉ DÉCAPITÉE PAR L'ARRIVÉE DES CONQUISTADORS ? THEOCRACY RÉPOND À CETTE QUESTION INTÉRESSANTE EN VOUS DONNANT LA POSSIBILITÉ D'UNIFIER LES PROVINCES INCAS. SEREZ-VOUS PRÊT À TEMPS POUR RÉSISTER AUX HOMMES D'ACIER ? **Jeff**

Lors du reportage sur le salon E3, je vous avais parlé de ce jeu étonnant, mais j'avais fait part de mes doutes : Theocracy promettait en effet de diriger 50 000 unités, ce que l'on n'a jamais vu dans aucun autre jeu de stratégie jusqu'à présent (ils se cantonnent tous à environ deux cents par camp et l'on atteint donc généralement le bon millier en mode multijoueur).

Depuis que j'ai la bêta entre les mains, les choses se sont précisées : on peut en effet diriger 50 000 troupes mais pas à l'écran au cours d'une seule "mission". En effet, Theocracy ne tourne même pas autour de missions (bien qu'il en propose quelques-unes à caractère plus ou moins historique et d'entraînement) : la plus grande partie du jeu est basée sur une seule grande campagne qui se déroule sur plusieurs années et où l'on doit unifier des provinces en guerre contrôlées par des rois. Le but étant de parvenir à créer un royaume puissant qui résistera à l'invasion des Conquistadors à la fin du jeu.

LES SACRIFICES JOUERONT UN RÔLE IMPORTANT

Deux niveaux de jeu

Cette façon de voir la stratégie temps réel est assez nouvelle car elle renforce l'aspect économique et la stratégie : on ne doit plus se battre sur un seul front mais sur plusieurs, à la fois avec un territoire à la taille d'un pays mais morcelé en provinces. Il faudra par exemple créer des liens diplomatiques avec les provinces neutres, envoyer des scouts dans les provinces hostiles pour voir ce qu'elles préparent, acheter l'amitié de provinces avec des joyaux et s'attendre toujours au pire en protégeant les provinces que l'on contrôle. À cette échelle, le jeu ressemble en fait au jeu de société Diplomatie et innove véritablement.

Au niveau de la gestion des provinces elles-mêmes, on retrouve un univers plus proche des jeux de stratégie auxquels on est habitués : il faut créer des unités, construire des bâtiments, exploiter sept types de ressources (blé, viande, or, jade, joyaux...) et se battre. Mais Theocracy n'a rien à envier à ses concurrents car on y retrouve à peu près tout ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle.

Rien que pour le combat, sachez que les troupes ont des points d'expérience et améliorent leurs compétences à force de s'aguerrir au combat (ou bien après s'être entraînées dans les baraquements), elles peuvent s'upgrader (un soldat devient un commandant...), il y a des héros (des unités beaucoup plus puissantes que la moyenne), des formations de combats, la prise en compte du relief (les marais ralentissent le déplacement des troupes...).

Quant à la magie, elle joue aussi un rôle très important à travers les prêtres qui peuvent soit lancer des sorts, soit créer des objets magiques (boucliers, armes..) que les troupes de bases pourront utiliser.

LES TRIBUS

On trouve six tribus dans Theocracy et l'on dirige l'une d'elles : les Atlans. Chaque tribu possède des caractéristiques uniques. Les Axocopans sont des conquérants, ennemis mortels des Atlans qu'ils ont même envahis, mais ces derniers ont retrouvé leur indépendance après leur révolte de 1419 (c'est d'ailleurs le point de départ du jeu). Les Yaxunas sont une tribu qui vit principalement de rapines : elle pille les provinces voisines plutôt que de survenir elle-même à ses besoins. Les Iztahuacans ont un passé glorieux et sont versés dans les arts magiques : ils ont accumulé dans leurs provinces un grand nombre d'objets magiques. Les Huatepecs sont principalement des marchands et leurs provinces sont les plus riches du pays. Enfin la tribu des Teotitlans est la plus ancienne et elle a tissé des relations diplomatiques importantes avec d'autres provinces.

De l'importance de la magie

La gestion des points de magie est d'ailleurs un autre exemple de la richesse du jeu : les prêtres ne peuvent lancer des sorts qu'en fonction des points de mana dont ils disposent, ces points étant produits par les temples (un peu de la même façon que les Manatites dans Total Annihilation : Kingdoms) ou bien à travers les sacrifices (n'oublions pas

Ceux qui veulent faire de grosses armées apprécieront ce jeu.

Les temples génèrent de la mana utile aux prêtres.

Les échelles hommes/bâtiments sont respectées.

INCOMPARABLE : AGE OF EMPIRES II ?

Theocracy et Age of Empires II ont énormément de points communs, en dehors du fait que l'un d'eux a été créé par une multinationale richissime et l'autre par un petit éditeur. Tous deux ont un aspect économique fortement marqué : dans AOE II, on peut gérer les ressources à travers le marché et dans Theocracy on doit gérer les ressources à travers les provinces. Tous deux ont également un caractère historique indéniable (Moyen Age pour l'un et Aztèques pour l'autre) même s'ils prennent des libertés avec les faits (les Aztèques de Theocracy ont découvert la catapulte et ont des pouvoirs magiques). Enfin tous deux ont des options de jeu très nombreuses : formations, héros... Alors, si vous êtes un fan de Age of Empires II, il y a toutes les chances que vous vous intéressiez à Theocracy.

que nous sommes chez les Incas). De plus, la magie provient de cinq sphères (Soleil, Lune, Étoiles, Nature, Âme) qui donnent chacune accès à six pouvoirs différents : les prêtres du soleil peuvent lancer des boules de feu ou bien encore produire des flashes de lumière aveuglante, les prêtres des étoiles sont capables d'invoquer des guerriers spectraux, les prêtres de la Nature pourront soigner ou transformer les guerriers en de simples lamas... En tout, il y a donc trente sorts magiques, ce qui est assez exceptionnel pour un jeu de ce type.

Theocracy a de toute évidence une foule d'atouts, avec en plus des graphismes mignons (bien qu'à mon avis il faille un 21 pouces pour les apprécier) alors si la jouabilité est au rendez-vous, on aura là un très grand jeu.

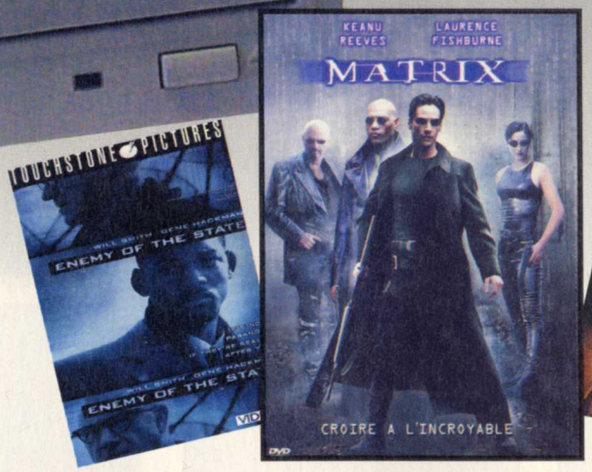
Les mêlées ressemblent étrangement... à des mêlées !

Certains bâtiments peuvent être améliorés pour de nouvelles fonctions.

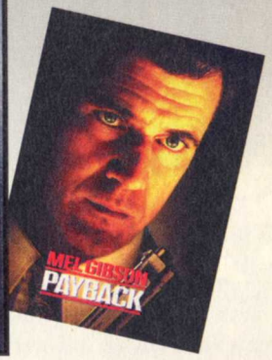
Transformez votre PC en Home Theater !

GAGNEZ

1 KIT LECTEUR DVD ROM PC + CARTE MPEG 2*



+ 3 FILMS

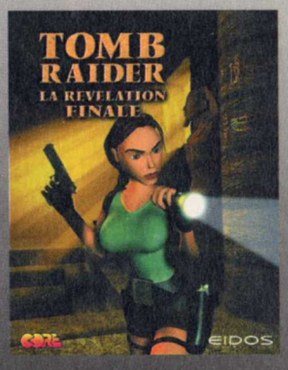


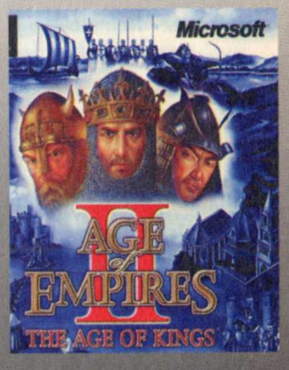
En jouant sur le

3615 PCSOLUCES

ou 08 36 68 14 16

Retrouvez aussi les meilleurs jeux à gagner :





Les meilleures astuces et soluces, 24h/24, 7j/7

3615-3668 : 2,23 F/mn
*3615 uniquement

Photos non contractuelles

Concours organisé du 1er au 29 Février 2000

Pour EN Avoir Le Cœur NET
Vous trouverez, sur les sites suivants, des informations supplémentaires sur Majesty :
http://www.hasbrointeractive.com./microprose/index.cfm
http://www.cyberlore.com/Majesty/index.htm

GENRE GESTION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR CYBERLORE STUDIOS
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE/MICROPROSE
SORTIE MARS 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE T.A.KINGDOMS
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES H. OF M. AND MAGIC III

PREMIÈRES IMPRESSIONS

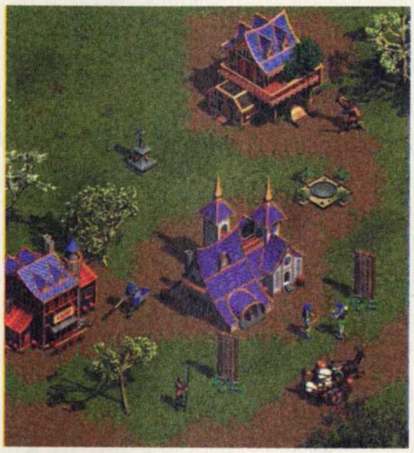
- DES ENNEMIS VARIÉS.
- DE BEAUX GRAPHISMES.
- UNE INTERFACE ERGONOMIQUE.
- DES MISSIONS NON-LINÉAIRES.
- DES ANIMATIONS SACCADÉES.
- UNE GROSSE CONFIG. POUR PROFITER PLEINEMENT DU JEU.

MAJESTY

THE FANTASY KINGDOM SIM

SEIGNEUR DE VOTRE DOMAINE, PRENEZ EN CHARGE LA GESTION DES RESSOURCES FINANCIÈRES ET HUMAINES DE TOUT UN ROYAUME...

Simon



Une interface intuitive !

Fuyez ! Avant que le Golem ne vous écrase...

Régner ou périr, c'est votre destinée ! Un monde médiéval et fantastique est à portée de vos mains ! Majesty vous invite à gérer un royaume imaginaire, en explorant les terres inconnues d'Ardania. La prospérité de votre peuple étant l'une de vos principales préoccupations, le roi de sagesse que vous incarnerez devra subvenir aux besoins de l'ensemble de ses sujets. Bâtissez tout un domaine et recrutez de nombreux alliés (magiciens, prêtres, guérisseurs, chevaliers, archers, artisans, paysans...) pour défendre vos terres contre de terribles adversaires semant le chaos sur leur passage (ogres, golems, loups-garous, zombies, minotaures, dragons etc.). Faites évoluer votre population en construisant de nombreuses bâtisses (auberges, marchés, caravanes, bibliothèques, temples, jardins d'Éden, tours de garde...) et érigez fièrement la bannière de votre drapeau.

Un univers magique !

Des missions variées et non-linéaires seront au rendez-vous pour vous offrir des heures de jeu palpitant. Avec une interface intuitive, Majesty vous proposera un système de jeu convivial. Selon votre choix, le niveau de difficulté de vos quêtes sera aléatoire, allant du simple débutant au joueur plus expérimenté.

MAJESTY SERA ENTIÈREMENT TRADUIT EN FRANÇAIS (TEXTE ET VOIX) !

De beaux graphismes, sur fond de décors médiévaux en 3D, vous feront découvrir un univers fantastique et magique. La sortie officielle de ce titre est prévue pour mars 2000...

Votre royaume dans toute sa splendeur !

GENRE SIMULATION
DÉVELOPPEUR MILESTONE
ÉDITEUR EA SPORTS
SORTIE AVRIL 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE GP 500
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES SBK

Pour EN Avoir Le Cœur NET
www.ea.com

Premières impressions

- Reprend les bonnes idées de SBK en les améliorant.
- Des graphismes époustouflants.
- Une animation sans faille.
- Les motos flottent encore un peu.
- L'impression de vitesse est moins importante que dans GP500.

SUPER BIKE
WORLD CHAMPIONSHIP 2000

Il y a environ six mois, GP 500 nous avait rendus dingues. SBK 2000 risque cette fois-ci de nous faire interner pour de bon !

Yann

Marre des marées noires et de la pollution ? www.loisir.net, le premier site en octet recyclé.

Quelle chance pour les amateurs de guidons que l'engouement des éditeurs pour les jeux de courses de moto ne se démente pas au fil des mois. Après la révolution SBK et le succès de GP 500, on ne pouvait qu'espérer mieux encore. Il semblerait que les développeurs de Milestone se soient donné pour mot d'ordre de réaliser le jeu de courses de moto que tout le monde attendait, aussi bien les dingues de réglages et de trajectoires "champion du monde" que ceux qui n'aspirent qu'à faire des wheelings et à rougir le disque de frein.

Première chose qui frappe dès le lancement : la qualité de la modélisation de la moto et du pilote. C'est bien la première fois que l'on approche à ce point la perfection ! Certes, des jeux comme Half-Life ou Kingpin nous ont offert des graphismes éblouissants, surtout en ce qui concerne la modélisation des visages, mais on n'avait jamais eu cette chance dans le cas d'une simulation de pilotage de moto. Deuxième chose : gaz ! La moto s'élance, et si l'on choisit une vue subjective, on se dit qu'il faudrait plutôt l'appeler "vue subjuguante" tant elle est impressionnante. On voit les mains du pilote bouger de façon très réaliste (accélération, embrayage, freinage...). Seul problème : l'inertie de la moto (contrairement à GP 500) rend le tout peu maniable et le joueur nauséeux. Mais n'oublions pas qu'il ne s'agit que d'une preview, et que tout est susceptible d'être modifié d'ici la sortie.

LE MODÈLE 3D

Regardez sur ces photos d'écran la qualité des graphismes ! Le visage des pilotes est modélisé, et la vue du guidon est vraiment impressionnante : les doigts sont animés de façon très réaliste, on s'y croirait ! Certes, pour le moment, les décors et les ombres ne sont pas finalisés, mais tout cela est très prometteur !

GENRE GESTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR STARDOCK / UBI SOFT
SORTIE MARS 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE
RAILROAD TYCOON II
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES INCONNUES

Vidéo sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- PRISE EN MAIN TRÈS SIMPLE.
- DISTRAYANT.

- SUPERFICIEL ?
- GRAPHISMES PAUVRES.

BUSINESS TYCOON

LES JEUX DE GESTION "SÉRIEUX" SONT PARFOIS TRÈS SOÛLANTS. TRÈS SOUVENT IRRÉPROCHABLES DU POINT DE VUE DU RÉALISME MAIS FATIGANTS À APPRÉHENDER. MAIS BUSINESS TYCOON EN EST BIEN LOIN...

Léo de Urlevan

Les jeux de gestion ont tous leur particularité. Celui-ci serait une sorte de Risk économique. Ici, on dirige une entreprise que l'on choisit au début, cela peut être une société vendant des ordinateurs, des avions ou des voitures. C'est rigolo comme possibilité. En effet, on fait toujours la comparaison entre la voiture d'aujourd'hui et ce que serait une voiture à l'heure actuelle si elle avait suivi les mêmes améliorations que celles d'un ordinateur. Elle irait à 1 000 kilomètres/heure, elle serait quasi automatique, j'en passe et des meilleures, comme le fait qu'elle passerait de 1 000 kms/heure à zéro en même pas un dixième de seconde.

Ces deux économies sont ainsi très différentes. D'un côté, on a une valeur stable qui bénéficie de quelques améliorations et, de l'autre, un truc qui doit être constamment amélioré et ne pas dépasser un certain prix car la compétition est vraiment très rude.

On crée son entreprise, on fabrique un hangar qui produira des unités et on commence à explorer les pays voisins pour créer de nouveaux marchés. Bien sûr, à un moment, on tombe sur l'adversaire. Et la guerre économique commence : tous les moyens sont bons, publicité à outrance (à ce niveau-là, ça s'appelle même de la propagande), sabotage, prix cassés... On est sans arrêt en train d'essayer de baisser les coûts de production, de gérer au mieux sa petite affaire. Le jeu se termine lorsque vous avez le monopole total. De plus, ce jeu n'est pas dénué d'humour. En effet, dès qu'il y a un message d'alerte, c'est assez rigolo. Cela l'est d'autant plus lorsque l'on choisit de vendre des ordinateurs. Les descriptifs des recherches font sourire. Il faut savoir que les programmeurs de ce jeu programment avant tout pour OS2. Ils ont donc une idée toute particulière de Windows.

C'EST PLUTÔT RARE MAIS ÇA ARRIVE : CE JEU N'EST PRÉSENTÉ SUR AUCUN SITE WEB !

Le département "Recherche".

Cela possède un côté "Risk".

Il est toujours intéressant de posséder un continent entier.

Ici, tous vos bâtiments sont développés au maximum.

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 4 À 29, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES II	32
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
ATLANTIS 2	32
AZTEC	32
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DARK EYE	BO2
DARKSTONE	31
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRACULA	32
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DRAKAN	31
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FAUST	32
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT 2	BO1
GABRIEL KNIGHT 3	33
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF-LIFE OPPOSING FORCE	33
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12, BO2
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
HOMEWORLD	32
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1), (PARTIES 1 ET 2)	12, BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
PHARAON	33
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
30SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE NOMAD SOUL	33
THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE	33
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
RÉASSORT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 3» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 4» AU PRIX DE 49 FF(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 5» AU PRIX DE 49 FF(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 2» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM AU PRIX DE 59 FF(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification aux données vous concernant s'exerce auprès de Cyber Press Publishing.

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR LUCASARTS/UBI SOFT
SORTIE AVRIL 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE METAL FATIGUE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES SHADOW OF THE EMPIRE, X-WING ALLIANCE, INDIANA JONES...

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- UNE NOUVELLE APPROCHE DE LA GESTION DE RESSOURCES.
- DES UNITÉS FIDÈLES AUX FILMS.

- UNE MANIABILITÉ ÉTRANGE.
- FORT BROUILLARD DE GUERRE.
- MANQUE DE RYTHME.

FORCE COMMANDER

ON CROYAIT QUE X-WING ALLIANCE SERAIT LE DERNIER JEU TIRÉ DE LA PREMIÈRE TRILOGIE. IL N'EN EST RIEN PUISQUE FORCE COMMANDER ARRIVE. C'EST UN JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL AVEC TOUS LES VAISSEAUX COMPOSANT LES ÉPISODES 4, 5 ET 6...

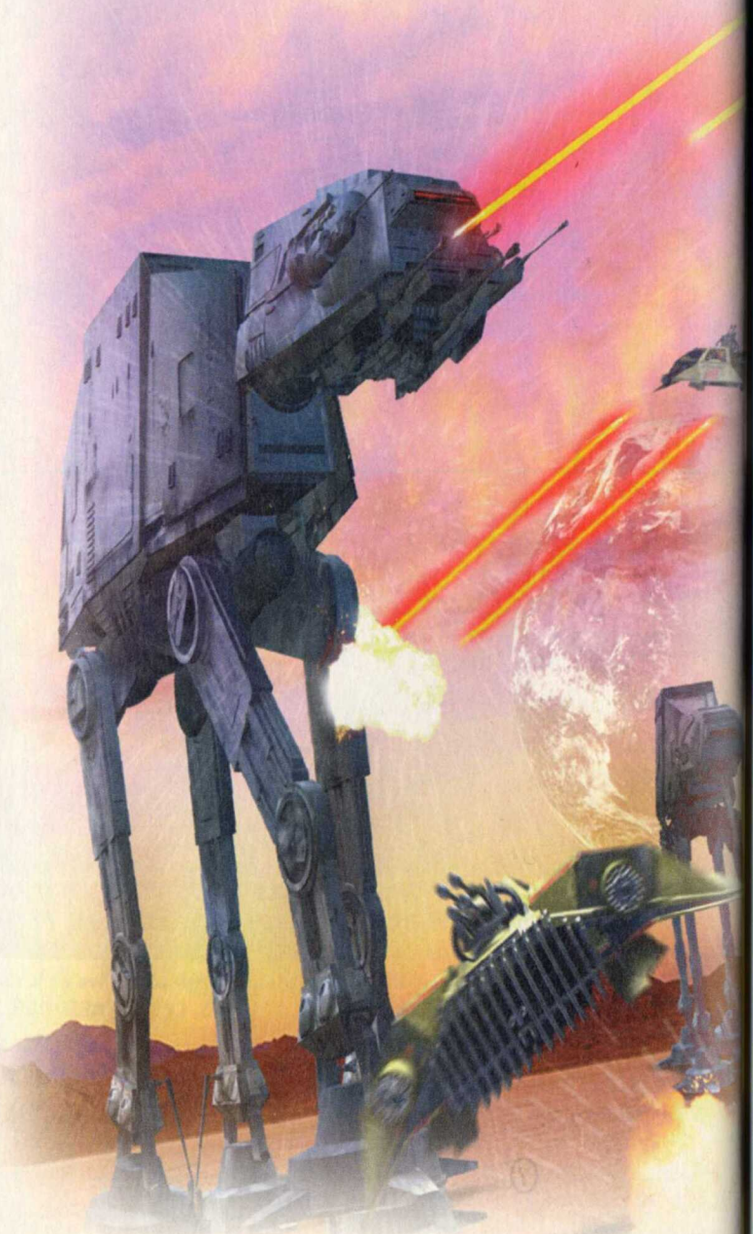
Léo de Urlevan

Ce jeu se situe dans une période qui commence avant Star Wars et finit après le retour du Jedï.

C'est un jeu de stratégie un peu spécial, où l'on ne récolte pas de ressources mais où l'on gagne des points de commandement en éliminant des ennemis. On joue bien entendu les deux camps. Les objectifs de mission sont toujours assez spécifiques. Prenons l'exemple de la planète Hoth. En incarnant l'Empire, on dirige des ATAT, ATST et quelques autres unités, parfois tirées de l'univers étendu. L'objectif au départ est bien sûr de détruire le générateur de boucliers ; on a même l'impression qu'il est mieux protégé que dans le film. La deuxième partie de la mission consiste à conduire Vador dans la base rebelle. Sans qu'il soit détruit, sinon, ça fait désordre. Chaque mission est un peu composée comme ceci : un personnage clé à protéger et un objectif à détruire (qui peut-être une base complète, d'ailleurs).

Les rebelles et les impériaux n'ont pas les mêmes possibilités de construction et cela modifie bien sûr la stratégie. Vous ne construisez pas ; ce sont les vaisseaux en orbite autour de la planète qui descendent les structures après que vous le leur avez commandé. Ensuite, vous pourrez fabriquer des vaisseaux sur place. Dans certaines parties, il faut parfois se débarrasser d'un objectif avant de pouvoir entamer les constructions. Certains vaisseaux nécessitent des structures spécifiques. Par exemple, pour fabriquer un ATAT du côté de l'empire, il faut un hangar spécial. Vous avez une somme d'argent au départ, qui augmente en fonction de vos réussites au combat. On retrouve beaucoup d'unités qui font le charme des jeux de stratégie en temps réel. On peut par exemple fabriquer des robots ou des chars qui iront soigner ou réparer les unités blessées ou les véhicules

LUCASARTS A CHANGÉ TROIS FOIS DE PROJET POUR ACCOUCHER DE LA VERSION QUE NOUS AVONS VUE. C'EST LOUCHE !



endommagés. On trouve aussi une unité qui permet de capturer des bâtiments ennemis et des transports de troupes (tirés de l'univers étendu).

La version que nous avons vue n'était pas super pratique à jouer et manquait un peu de rythme. Mais j'avais eu la même impression sur Rogue Squadron à l'époque et à l'arrivée, c'était extrêmement convaincant. Pour le moment, le jeu n'est pas exempt de défauts, mais on compte sur Lucas pour que le moteur soit bien optimisé et la jouabilité au rendez-vous.

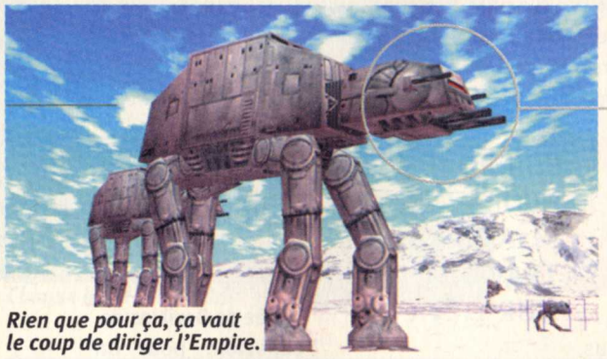
Pour EN Avoir Le Cœur NET

Sur le site officiel, les infos sont données au compte-gouttes, comme d'habitude chez Lucas. Mais en y retournant de temps à autre, on pourra peut-être avoir des infos supplémentaires : *www.lucasarts.com/products/defaut.htm* Et là, il suffit de cliquer sur Star Wars Force Commander dans la rubrique "Strategy" pour tomber sur la fiche produit.

Certaines missions se déroulent sur des planètes inconnues.

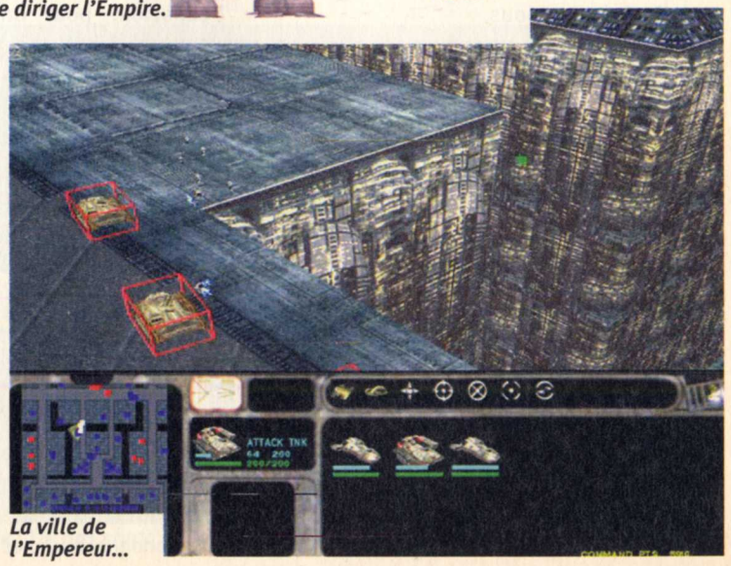
Vous emprunterez de nombreux défilés ; parfait pour des embuscades...

Parfois, ça se déroule de nuit.



Rien que pour ça, ça vaut le coup de diriger l'Empire.

Dès qu'ils peuvent le mettre, le Sarlakk', ils ne s'en privent pas chez Lucas...



La ville de l'Empereur...

GENRE ARCADE/AVENTURE
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR GAMESQUAD/CRYO
SORTIE AVRIL 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE NOCTURNE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES AUCUNE

Vidéo sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- AMBIANCE EXCELLENTE.
- ANIMATION RÉUSSIE.
- ENNEMIS INQUIÉTANTS.
- ARSENAL DIGNE D'UN DOOM-LIKE.
- BON ÉQUILIBRE ACTION/AVENTURE.
- NÉCESSITERA UNE BONNE MACHINE POUR DONNER SON MAXIMUM
- PRISE EN MAIN DÉLICATE.

DEVIL INSIDE

GAMESQUAD EST VENU NOUS PRÉSENTER SON PREMIER JEU, NETTEMENT PLUS AVANCÉ, ET DÉJÀ TRÈS PROMETTEUR. LA RECETTE EST SIMPLE : PRENDRE CE QUI SE FAIT DE MIEUX ET HABILLER LE TOUT D'UN BON SCÉNARIO !

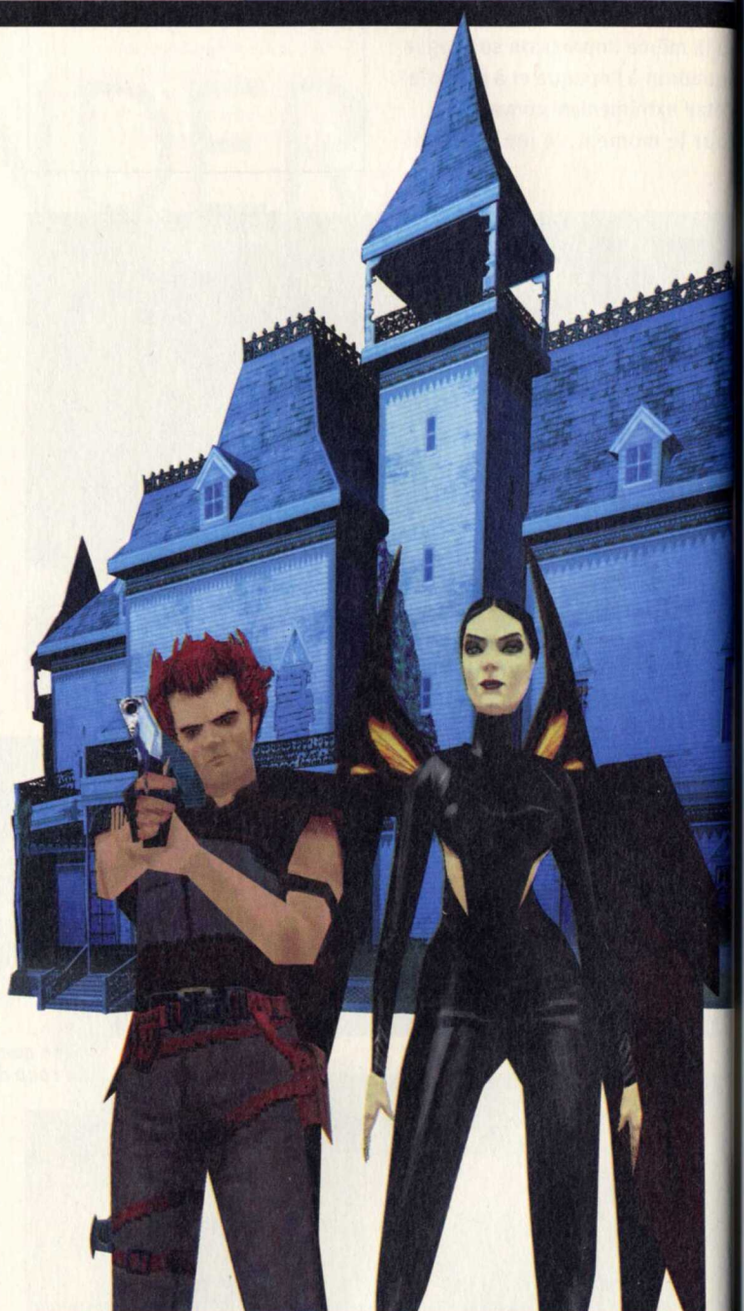
Yann

Devil Inside est donc un jeu qui, d'ores et déjà, fait saliver. On vous en avait parlé dans PC Soluces n°29 et il se présentait sous les meilleurs auspices. Six mois plus tard, Hubert Chardot est revenu nous voir avec une version nettement plus avancée et nos espoirs sont comblés : Devil Inside semble bien être un jeu intense, varié, original et réussi ! Certes, quelques détails restent à régler, et nous n'avons pas pu nous rendre compte de la durée de vie et de la difficulté du titre, version bêta oblige, mais cette nouvelle version nous a réellement enthousiasmés !

L'émission WWWL@ (A Weird Wild Word in LA), spécialisée dans les shows surnaturels à grand spectacle, envoie Dave, ancien flic, dans un manoir que l'on dit hanté. Shadow Gate semble en effet accueillir un serial killer échappé des enfers, et avec lui une horde de monstres tous plus terrifiants et originaux les uns que les autres. Dave sera accompagné d'un cameraman et de plusieurs caméras automatiques, afin que le public puisse suivre ses évolutions dans la maison. Ce qu'on demande à Dave est donc simple : trouver le serial killer pour désenvoûter Shadow Gate, et le faire avec la manière. C'est-à-dire maculer les murs des restes des revenants à l'aide d'un arsenal à faire pâlir de jalousie Duke Nukem himself. Devil Inside, le jeu, utilise donc à fond l'idée de Devil Inside, l'émission, pour un résultat étonnant. Par exemple, la disponibilité de plusieurs caméras dans un jeu est généralement invisible, ce qui n'est pas le cas ici : chaque angle de vue est représenté par une caméra, physiquement présente à l'écran, et si l'on tire dessus, l'image se brouille ! Génial, non ?

ALORS QUE DEVIL INSIDE N'EST PAS ENCORE TERMINÉ, GAMESQUAD TRAVAILLE DÉJÀ SUR DEVIL II !

Et pour tirer, on tire, dans Devil Inside : mitrailleuse, pistolet, fusil à pompe, canon électrique, et même... une ponceuse ! On retrouve donc le côté trash/drôle de Doom (souvenez-vous de la tronçonneuse !). Et pour s'adonner aux joies



DES EFFETS SPÉCIAUX EN MASSE !

Avant même que Matrix ne sorte au cinéma, les fous de chez Gamesquad avaient déjà pensé au "Stop Motion", ces images arrêtées autour desquelles tourne la caméra pour donner un effet visuel impeccable. Le sang et l'humour morbide seront aussi au rendez-vous, avec des monstres atrocement mutilés qui continuent à se dandiner ou à ramper pour vous tuer. Enfin, vous entendrez le public applaudir ou vous encourager dans les moments forts du jeu.

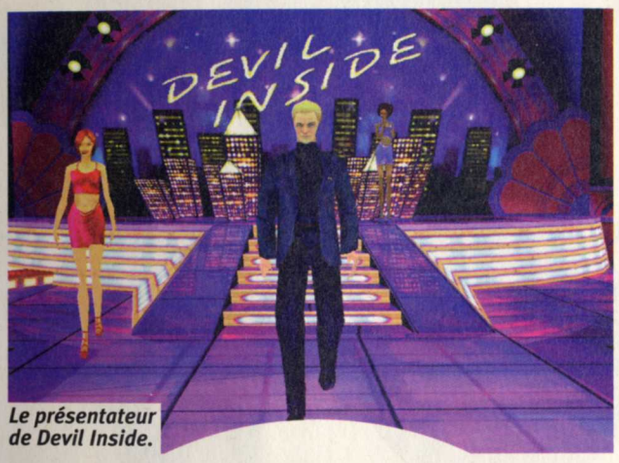
Là, le pu

Le prése de Devil

Un beau

Là, le public ne sera pas déçu !

On n'en perd pas une miette !



Le présentateur de Devil Inside.

Deva est une succube et l'on succombe !

Chaque balle est un objet 3D.

Un beau travail sur les textures.

Mieux que "Y'a pas photo" !

DEVIL INSIDE

du carnage, on aura sous la main les représentants d'un bestiaire de cauchemar qu'on dirait sorti d'un freak show : écorchés, électrocutés, noyés, gazés... Tous ceux qui ont subi une mort violente répondent présents à l'appel de Gamesquad, et le travail des graphistes est vraiment impressionnant. L'animation, que l'on doit à la très talentueuse équipe d'Étrange Libellule, est vraiment digne d'un grand dessin animé, la 3D en plus. Tout a été réalisé "à la main" (sans motion capture) et l'on se rend compte que le talent peut très bien remplacer la technique : lorsque l'on tire sur les zombies, on peut localiser les blessures, de telle sorte qu'un ennemi peut se retrouver amputé d'une jambe. On le voit alors tressauter pour tenter de conserver son équilibre ! À la fois drôle et surprenant.

Attention cependant, car Devil Inside est aussi et surtout un jeu d'aventure, et si savoir utiliser son arme sera une chose très importante, comprendre la logique du jeu et chercher des solutions aux nombreuses énigmes ne sera pas superflu ! Hubert Chardot, le scénariste du jeu, n'a pas travaillé sur Alone in the Dark, Prisoner of Ice ou Shadow of the Comet pour rien. On retrouve sa patte dans ce jeu, et les surprises seront nombreuses. Il ne faudra donc pas confondre ce jeu avec Quake III, sinon, l'espérance de Dave sera des plus courtes ! Au contraire, il faudra avancer prudemment (d'ailleurs, par défaut, le personnage avance en marchant lentement, pour éviter de se faire massacrer par le premier monstre venu). De plus, l'ambiance sonore vous donnera certes des frissons mais aussi de précieuses indications. En tendant l'oreille, vous entendrez peut-être venir un noyé ou un gazé !

LE HIT D'INXS NE SERA TOUT COMPTE FAIT PAS INTÉGRÉ DANS LE JEU, POUR DES RAISONS DE DROITS.

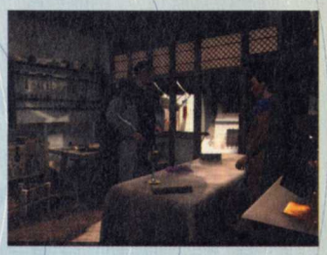
Pour le moment, Deva, l'alter ego surnaturel de Dave, n'était pas très présente dans le jeu, mais on peut être sûr qu'elle apportera encore davantage de diversité : on pourra en effet, lorsque Dave se sera métamorphosé, disposer de sorts originaux comme la possibilité de marcher en se déhanchant pour séduire les ennemis et les voir exploser ! Bref, nous attendons ce titre de pied ferme et avec la plus grande confiance !

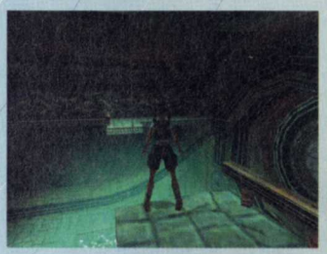
Pour EN Avoir Le Cœur NET
• www.gamesquad.fr

GALERIE DE MONSTRES

Voici quelques screens vous montrant les monstres en gros plan, pour que vous ayez conscience de l'ambiance du jeu (aucun exemplaire de PC Soluces ne sera repris ou échangé s'il venait à être souillé suite à une nausée irrépressible).

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés PC, ainsi que le hardware*, **sans carte bancaire ni chèque**, simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**





Offre réservée

Offre réservée

Offre réservée aux lecteurs de ***PC SOLUCES,*** ***STORE*** *vous offre 10 minutes sur votre première commande. Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur* ***3617 STARTUP* STORE,*** *ce mot de passe :* ***PCSOL*** *lorsqu'il vous sera demandé...*

F/A 18E Super Hornet - Formula One 99 - Aztec

Gabriel Knight 3, Enigme en Pays Cathare - Venise

Indiana Jones et la Machine Infernale - NBA 2000

Supreme Snowboarding - Flight Unlimited 3

The Nomad Soul - Age of Empire 2, The Age of Kings

Rayman 2, The Great Escape - Flight Simulator 2000

Rally Championsship 2000 - Paris 1313 - Trick Style

Atlantis 2 - Tonic Trouble - Theme Park World - GTA 2

Tarzan - GP 500 - The Operational Art of War 2

Sega Rally Championship - Pharaon - Napoleon 1813

Corsairs Gold - Civilization II, Test of Time - Faust

Pizza Syndicate - Pavillon Noir - The Longest Journey

Roller Coaster Tycoon, Nouvelles Attractions - Darkstone

Panzer General 3D - Home World - Prince of Persia 3D

Drakan, les Chevaliers du Feu - Soul Reaver - NHL2000

Mig Alley - Castrol Honda Superbike 2000 - Fly ! - Re-Volt

Shadow Man - Command & Conquer, Le Soleil de Tiberium

Tomb Raider IV, La Révélation Finale - Mechwarrior 3

Kingpin, Life of Crime - Sortilèges, Rage of The Mage 2

Army Men 2 - Castrol Honda Superbike Racing - Outcast

RC 393307855

Hardware

Mémoire sdram 128Mo - Disque Dur 13.5 go UDMA

Ecran LCD iiyama 15 pouces - Scanner 4 800 dpi

Graveur HP - dvd Hitachi - Palm Pilot V

3617 STARTUP * STORE

SANS CB NI CHÈQUE !

* 72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article

Crea CROA 01 48 03 02 44

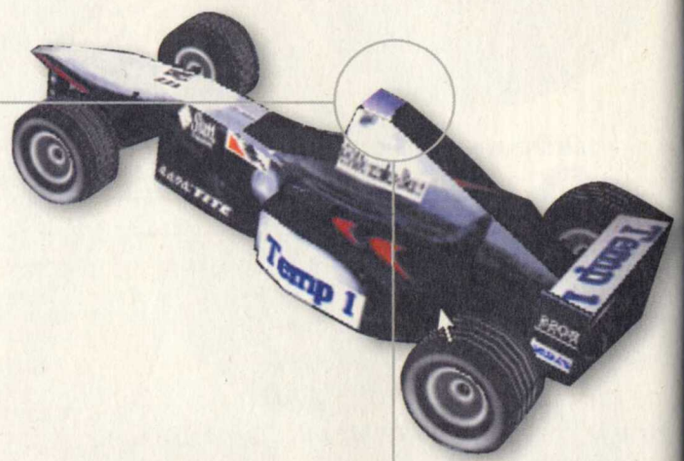
GENRE GESTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR MICROPROSE
SORTIE MARS 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE GP MANAGER
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES GP MANAGER

Vidéo sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- ON PEUT TOUT CONTRÔLER.
- C'EST PEUT-ÊTRE TROP TOUFFU.

GP WORLD



APRÈS LA GESTION DE VOTRE PORTE-MONNAIE D'ACTIONS, DE VOTRE ÉQUIPE DE FOOT, DE VOTRE VILLE, DE VOTRE UNIVERS, VOICI LA GESTION DE VOTRE ÉCURIE DE FORMULE 1 ! **François**

Vous avez passé l'âge de risquer votre vie à 300 Km/h sur un circuit, vous raccrochez le casque, et qu'est-ce que vous faites ? Vous montez votre propre écurie. Revivez ainsi, à partir de 1998, dix saisons durant lesquelles vous pourrez exploiter au mieux vos capacités de dirigeant. Vous ne devrez pas vous contenter de regarder la saison à la télé, mais presque. Votre univers est désormais constitué d'une foule de tableaux comparatifs, indicatifs, d'écrans de contrôle et de messages radio. Il faudra s'occuper des voitures, des pilotes et de tout le personnel. Mais ça, c'est uniquement la partie technique, reste également à s'occuper de tout le business qui va avec la F1 : définissez vos objectifs de saison, prenez des contacts avec tous les sponsors, négociez les contrats, collez les stickers sur les voitures, balayez l'atelier... Vous l'aurez compris, il faut s'occuper de tout.

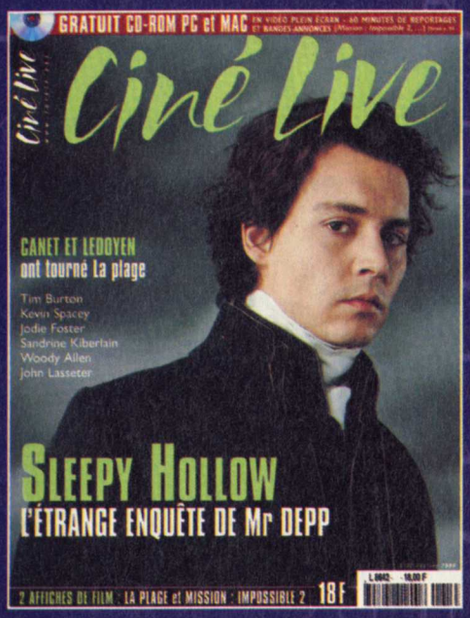
LE 10 JANVIER DERNIER A ÉTÉ DÉVOILÉE LA NOUVELLE WILLIAMS, ÉQUIPÉE D'UN MOTEUR BMW.

Toutes vos ressources système seront mobilisées pour venir à bout du championnat du monde. L'aventure est complète, avec toutes les facettes du métier de Team Manager. Tous les outils mis à votre disposition semblent performants et disponibles en grande quantité. Va pas falloir se perdre. Alors ? Champion du monde ?

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 Numéros : 90 francs

au lieu de 108 F. soit 1 numéro GRATUIT



LIRE
8 pages magazine
toutes les critiques de
ms
ortraits et interviews
e stars
oute l'actualité
Hollywood
e guide vidéo, DVD,
res, BO, etc.

COLLECTIONNER
haque mois **2 affiches**
e films en poster
éant R°V°

VOIR
CD-Rom PC & MAC
mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :
écouvrir et collectionner chaque mois les bandes annonces des
ouveaux films
oir en avant-première les B.A.des prochains films
egarder les reportages sur les tournages et les interviews
clusives des stars
onsulter les biographies et filmographies des acteurs et
alisateurs

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR
www.cinelive.com et 3615 ciné live

ci de bien vouloir recopier ou retourner ce bulletin accompagné de votre règlement à :
Ciné Live - 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex.
Tél : 01 41 06 44 33 Fax : 01 41 06 18 58

, je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec
s CD-Rom et les posters au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.**
e valable jusqu'au 29 février 2000

PC Soluces 34

hèque bancaire ou postal ❑ mandat ❑ carte bleue n°

❑ Mme ❑ Mlle ❑ Age.....

Signature obligatoire :

un PC ❑ J'ai un Mac ❑

m.....
nom.....
resse.....
.....
.....
e.....
resse E.mail .....

valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement
usivement. Pour l'étranger, nous consulter au 33.1.41.06.44.44

ABONNEZ-VOUS !

26 F par mois au lieu de 39 F

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC. 92115 CLICHY CEDEX.

- Oui, je souhaite recevoir PC Soluces pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.
- Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et ***je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal***.
- Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

Je souhaite recevoir mon magazine à l'adresse suivante :

NOM :
PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE : | | |
ADRESSE :
CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :
ADRESSE E.MAIL :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Abonnement PC Soluces, 6, bd du général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

CODE ÉTABLISSEMENT GUICHET N° DE COMPTE CLÉ RIB

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :

DATE : | | | | | | Signature Obligatoire :

PC Soluces 34

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contactez : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au (33) 1 41 06 44 44.
Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Mentionner obligatoirement votre numéro d'abonné.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES EXTÉRIEURS.

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR INFOGRAMES US
ÉDITEUR INFOGRAMES
SORTIE FÉVRIER 2000
REFERENCE/PREVU DANS LE GENRE SHOGO
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES AUCUNE

Vidéo sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- BELLE INNOVATION TECHNOLOGIQUE.
- PRISE EN MAIN AGRÉABLE ET FACILE.
- SAUVEGARDE POSSIBLE N'IMPORTE QUAND.
- ICONOGRAPHIE ET RÉFÉRENCES MANGA TRÈS PRÉSENTES

- ENVIRONNEMENT TRÈS SOMBRE.
- RÉPÉTITIF À LA LONGUE ? ON VERRA.

SLAVE ZERO

SLAVE ZERO S'EST FAIT ATTENDRE. IL N'A PAS CHANGÉ DEPUIS QU'ON L'A VU L'ANNÉE DERNIÈRE, TANT MIEUX IL EST TRÈS BIEN COMME ÇA.

Luis

Pour EN Avoir Le Cœur NET
www.infogrames.fr
www.slavezero.com

MARRE DES MARÉES NOIRES ET DE LA POLLUTION ? WWW.LOISIR.NET, LE PREMIER SITE EN OCTET RECYCLÉ.

La division Slave est constituée de robots de plusieurs dizaines de mètres de haut, à l'intérieur desquels siègent des pilotes humains. L'unité Zero a été volée par des rebelles qui veulent renverser le pouvoir d'un consortium qui dirige la planète, planète qui est devenue une gigantesque ville perpétuellement plongée dans le noir.

Vous, vous êtes à l'intérieur du robot et vous y resterez, vous faites corps avec, comme vous l'indique une voix off. L'objectif : faire absolument tout péter sur votre passage, constructions ou formes de vie non civiles (c'est facile, s'ils ne vous tirent pas dessus ce sont des civils...) car le moindre immeuble cache des munitions ou de l'armure et le moindre coin de rue dissimule d'autres robots ou tanks qui veulent vous descendre.

SEAN VESCE QUI DIRIGE SLAVE ZÉRO ÉTAIT GAME DESIGNER SUR MECHWARRIOR 2.

Si vous n'aimez pas la campagne...

Slave Zero, vous l'aurez compris, est un jeu d'action à 100 %. La recette prend bien car la maniabilité du Slave est excellente. L'armement fait de gros dégâts, tous les morceaux du décor sont des éléments pyrotechniques en puissance et les combats ressemblent beaucoup à ceux que l'on connaît dans les Doom-like, on straffe sans cesse à mort et on peut même se battre au corps à corps. L'environnement, essentiellement urbain, ne se prête pourtant pas a priori à des déplacements aisés à bord d'un bipède de 35 mètres de haut et pourtant il faut voir l'agilité déconcertante dont il fait preuve. Pas de problèmes de collision, la caméra n'est quasiment jamais prise en défaut et l'"Ectasy Engine" est un moteur impressionnant. Pas la peine d'avoir un PIII donc pour profiter de ce titre qui a déjà fait couler beaucoup d'encre.

Les entreprises qui fabriquent des néons doivent se faire un max de blé, il y en a partout.

ACCELERATEUR GRAPHIQUE

MEMOIRE **32MB** | BUS **AGP 4X/2X** | CONTROLEUR **S3 SAVAGE 2000**

DIAMOND

GAMERS EDITION

VIPER® II

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- **Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides**
- **Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie**
- **DVD de qualité cinéma et sortie TV**
- **Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC**

Libérer la puissance Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

Tél: 01 55 38 16 00 www.diamondmm.fr

S3

© 2000 S3 Inc. Diamond products are owned by S3 Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc. All other products and services are the trademarks of their respective holders. S3 reserves the right to change specifications without notice.

GENRE COURSE
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR EMPIRE/ELITE
SORTIE MARS 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE TOCA 2
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES PEUGEOT GRAND TOURING

Vidéo et démo exclusive sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- BELLE MODÉLISATION.
- GRAPHISMES.

- MOTEUR PHYSIQUE DOUTEUX.
- PILOTAGE PARTICULIER.

FORD RACING

IL EXISTE UNE CATÉGORIE DE JEUX DE COURSES TRÈS PARTICULIÈRE : LES JEUX MONOMARQUE (SOUVENEZ-VOUS, VIPER RACING...). ON RETROUVE ALORS TOUTE LA GAMME D'UN CONSTRUCTEUR AUTOMOBILE : ICI C'EST AU TOUR DE FORD D'EXPOSER TOUS SES MODÈLES.

François

On doit cette adaptation du constructeur américain au monde du jeu vidéo à la même équipe qui nous avait gratifiés de Pigeot Grand Touring... On retrouve ainsi toute la gamme : la petite Ka, le coupé sport Cougar, la Mondéo, ainsi que d'autres modèles pas forcément importés de, ce côté de l'Atlantique : un gros pick up et un 4x4. Tous les modèles ne se prêtent pas forcément à la course, mais au moins tout le monde est logé à la même enseigne. On retrouve un mode Carrière qui permet de se s'investir un peu dans le championnat.

EN MODE CARRIÈRE, ON A DROIT À DOUZE VOITURES ET DIX CIRCUITS.

Graphiquement on ne peut pas se plaindre, c'est assez beau, la modélisation des voitures se fait jusque dans l'habitacle, avec l'animation du pilote. Bien vu ! Les replays et mouvements de caméra sont là pour agrémenter cet aspect visuel très important. Mais c'est physiquement que le moteur semble le plus peiner, avec un style de pilotage très particulier, des pertes d'adhérence étranges et un dandinement chronique des voitures.

Espérons que le temps restant suffira à peaufiner les réglages physiques de ce Ford Racing. Mustang ou Taunus ?

INCROYABLE, PC SOLUCES LE PREMIER MAGAZINE AVEC DES HYPERLIENS ! VOUS NE ME CROYEZ PAS ? CLIQUEZ ICI. SI ÇA NE MARCHE PAS, C'EST QUE VOUS VOUS Y ÊTES MAL PRIS ET VOUS POUVEZ TOUJOURS ESSAYER DE TAPER WWW.LOISIR.NET DANS VOTRE NAVIGATEUR HABITUEL.

Vidéo sur le CD

GENRE ARCADE
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR XPIRAL/INFOGRAMES
SORTIE MARS 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE MIDTOWN MADNESS/SPEEDBUSTERS
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES A PRIORI AUCUNE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- C'EST RELATIVEMENT BEAU ET TRÈS FLUIDE.
- LA PRISE EN MAIN EST ENFANTINE.
- LES ADVERSAIRES SONT TÊTUS SANS ÊTRE GRATUITEMENT VIOLENTS.
- LES MODES DE JEU DIFFÉRENTS ÉVITENT LA LASSITUDE.

- LE DÉBATTEMENT DES SUSPENSIONS EST ÉNORME.
- LA VISION EST TRÈS, TRÈS PANORAMIQUE (EFFET FISH-EYE).

BEETLE CRAZY CUP

BEETLE CRAZY CUP ARRIVE BIENTÔT SUR NOS PC EN APPORTANT DES RONDEURS ET DES JOYEUX COUPS DE KLAXON QUI TRANCHENT GAIEMENT SUR DES MONITEURS TRISTES AUX COINS CARRÉS. **Luis**

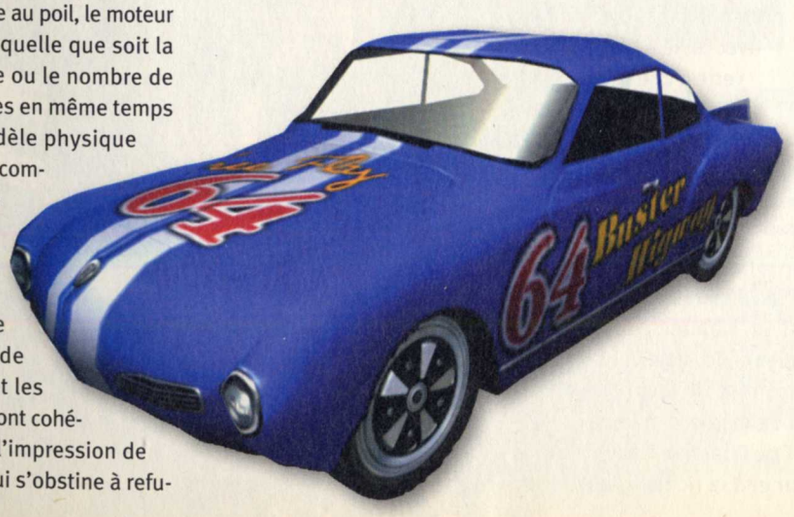
Beetle Crazy Cup est un jeu de courses qui vous propose de conduire exclusivement des VW. Pas de Golf Match ou de Passat, ici le haut de l'affiche est tenu par les Coccinelles dans leur version originale avec moteur à l'arrière et refroidissement par air. En passant par les cinq types de compétition, vous conduirez des Karmann Ghia, des combis, des Buggies ou même des "Monster Trucks", sans doute d'ailleurs les moins intéressants.

Ma coccinelle bien-aimée

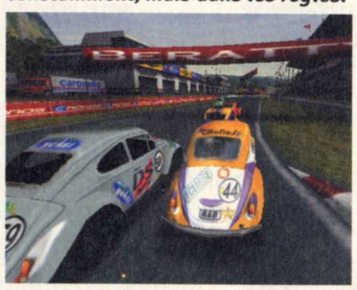
L'ambiance est désuète, très "revival" vu les modèles des voitures. La réalisation semble au poil, le moteur ne saccade pas, quelle que soit la distance affichée ou le nombre de voitures présentes en même temps à l'écran. Le modèle physique est empreint des compromis de réalisme habituels dans cette catégorie mais ça ne l'empêche pas de rendre l'inertie de chaque voiture et les comportements sont cohérents. On a bien l'impression de diriger un tank qui s'obstine à refuser de tourner en conduisant une Cox et la sensation de peser 30 g tout en collant à la route, avec un coupé. C'est agréablement étonnant. Les concurrents sont opiniâtres sans conduire comme des barbares en cherchant à vous mettre dans le talus.

Les nombreux types de courses et de compétitions promettent une durée de vie considérable. Avec plus de vingt-cinq circuits, c'est clair, ce jeu n'a pas été fait à la va-vite et s'annonce comme vraiment sympa.

Pour EN AVOIR LE CŒUR NET
- www.beetlecrazycup.com
- www.infogrames.fr



On peut faire de la poussette constamment, mais dans les règles.



L'inconvénient de la vision élargie c'est que l'arrière des voitures paraît énorme.

Oui je sais, ça ressemble à du Wipeout.

Hé t'as le feu au cul ou quoi ?

GENRE JEU DE RÔLES
DÉVELOPPEUR SQUARESOFT
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
SORTIE MI-FÉVRIER 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE AUCUNE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES FINAL FANTASY

Vidéo sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- UN TUTORIAL COMPLET.
- ENFIN DES CINÉMATIQUES DE QUALITÉ.
- UNE APPROCHE PLUS MATURE.

- UN POIL TROP BOURRIN.
- SYSTÈME DE MAGIE TOTALEMENT REMODELÉ.

FINAL FANTASY VIII

APRÈS LES REPROCHES JUSTIFIÉS FAITS À L'ENCONTRE DE L'ÉPISODE VII SUR PC, CETTE ADAPTATION JUSTIFIE-T-ELLE LES VIVATS DE MILLIONS DE FANS DE RPG ? DÉBUT DE RÉPONSE DANS CES PAGES...

Stéphane

Après avoir eu la chance de m'essayer à une version de travail au sein des locaux de Squaresoft/Electronic Arts, en charge de la conversion sur PC, il me tardait d'avoir entre les mains une ébauche autrement plus travaillée ; c'est aujourd'hui chose faite.

Politique, rivalités, guerres : un scénario aux allures de film

Squall Leonhart est un jeune aspirant à l'académie des Seeds, une force d'intervention militaire indépendante, mise sur place pour étouffer dans l'œuf n'importe quel début de conflit armé. Sitôt promu membre, il prend fait et cause pour le Duché de Dollet, en guerre avec l'armée Galbadienne. Le ténébreux et très peu expansif Squall devient ensuite complice, car tel est son ordre de mission, de la résistance, menée par la délicate et charmante Rinoa Heartilly. Leur but : enlever le président de Galbadia. Viennent se greffer à cela les démêlés amoureux centrés sur notre héros, les provocations incessantes de son éternel rival, Seifer, lui aussi de l'académie des Seed. Pour finir, l'arrivée de l'obscure sorcière Edea aux noirs desseins, semble sonner le glas du fragile équilibre en place.

Fantasme final, huitième merveille ou rien de tout ça ?

L'introduction en images de synthèse débute... portée par une musique enlevée sur fond de chœurs guerriers qui accompagnent à merveille les séquences plein écran incroyablement propres. Débute alors le jeu à proprement parler, et avec lui la découverte d'une nouvelle vision des jeux de rôles. Les fidèles de la première heure comme les néophytes devront, au départ s'appuyer sur le manuel d'aide intégré (fort bien conçu au demeurant), afin de maîtriser le tout nouveau système de magie et d'invocations (Les GF ou Guardian Forces) à la profondeur et à la richesse en

FAIT DE LA MONDIALISATION OU PAS, FFVIII S'OCCIDENTALISE POUR FÉDÉRER LE PLUS GRAND NOMBRE D'ADEPTES.

perpétuelle évolution. S'agissant de la réalisation, nul doute que les magiciens de Squaresoft maîtrisent parfaitement leur sujet : mouvements dynamiques de caméras durant les combats, gigantesques modèles 3D superbement animés, qui rivalisent de beauté avec les divers effets spéciaux grandioses si caractéristiques et dont on ne se lasse pas. Ce premier constat est donc plus qu'engageant, mais malgré cela les puristes du RPG-PC comme Jeff, soulignent la tournure "grosbill" des combats, et les indéniables dialogues de sourds sans fin. Pour ma part, l'intrigue, le charisme des personnages, la profondeur de jeu et le savoir-faire de Squaresoft me font penser que ce huitième volet devrait en toute évidence tenir ses promesses.

Squall, expert de la Gunblade en pleine action.

Et ce n'est que le début de l'attaque de ce GF...

Edea et Seifer, une alliance maudite qui augure du pire.

Moi bien parler la France, et vous ?

Responsable de la localisation de Eidos Interactive, Stéphan Gonizzi, précise que Eidos s'est concentrée sur le manuel du jeu, ainsi que sur l'interface, tout le reste étant directement repris de la version PlayStation, fruit d'environ six mois de travail pour Jacques Martine (traducteur sur Resident Evil 2 ou Les chevaliers de Baphomet). En relation directe avec Square USA et Japon, il s'est donc attaché à œuvrer au mieux. Pour les noms d'objets modifiés par rapport à FFVII, ou encore certains GF (Diablo devient Nosferatu...), la motivation première semble être la volonté d'une refonte totale, afin de poser de nouvelles références. Au final, on aurait donc enfin des dialogues cohérents et de qualité, même si, pour ceux ayant goûté à FF VII, retrouver leurs marques demandera un temps d'adaptation.

Les personnages ont enfin un rendu convaincant.

Diablo, un de vos futurs GF, lesté d'une partie de sa puissance magique.

Un décor très fouillé et détaillé, peut-être trop ?

PLANESCAPE TORMENT

Un très bon plan

LORSQU'UN JEU TEL QUE PLANESCAPE TORMENT SORT EN JANVIER, ON SE SENT UN PEU PRIS DE COURT : DIFFICILE DE DIRE QUE C'EST LE MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE ALORS QU'IL Y A ENCORE ONZE MOIS À PASSER. ET POURTANT CE N'EST PAS L'ENVIE QUI M'EN MANQUE... **Jeff**

Vidéo sur le CD

GENRE
Jeu de rôles
ÉDITEUR
Interplay
CONFIG. MINI
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Non
CLASSIFICATION
Tout public (avec réserves)
REMARQUE
Site officiel:
www.planescape-torment.com

À peine lancé Planescape Torment, on a une étrange impression de déjà-vu : il a indéniablement un lien de parenté avec le hit de 1998, Baldur's Gate, le jeu de rôles précédent de l'équipe de développement Black Isle. Il n'y a pas de secret, ces deux jeux de rôles ont été réalisés avec le même moteur, Infinity Engine, et utilisent le même système de jeu, Advanced Dungeons & Dragons : ils partagent donc de nombreux points communs.

Pourtant Planescape Torment se singularise sur de nombreux éléments qui risquent même de décevoir certains fans de Baldur's Gate. Mais voyons tout cela en détail.

L'interface de Planescape Torment est quasiment identique à celle de Baldur's Gate : on a une fiche de personnage complète (Thaco, compétence, alignement, classe, talents aux armes, jets de sauvegarde, historique...) et un inventaire pour chacun des membres de l'équipe. De la même façon, on retrouve un livre magique où s'inscrivent automatiquement les informations récupérées au cours de l'aventure (quêtes à accomplir, monstres rencontrés) ainsi qu'un système de carte automatique avec les zones non visitées en grisé.

Quelques détails viennent cependant améliorer cette interface par rapport à BG : on trouve maintenant dans le livre la description de chaque monstre (et tous les Per-

sonnages non joueurs en général) avec une image et parfois des conseils pour les battre. Pour la carte automatique, on peut ajouter des légendes directement dessus, bien que les lieux ou passages importants y soient déjà indiqués.
Au menu également une interface "flottante" (c'est-à-dire qu'on peut la déplacer où l'on veut), ajoutée sur l'écran de jeu, où l'on retrouve t outes les icônes de la barre de menu. C'est un peu déroutant au début (parfois même agaçant) mais avec un peu de pratique ce menu flottant se révèle presque indispensable : on a tout sous la main sans effort et l'on réagit ainsi beaucoup plus vite dans un combat (c'est un peu la même différence entre une souris avec ou sans molette quand on se balade sur Internet).

! Infos

Si vous commandez le jeu sur le site anglais d'Interplay, un roman sur Planescape Torment est offert.

Encore plus beau

Pour l'affichage, on constate que Planescape Torment est un peu plus rapide que Baldur's Gate, même avec beaucoup de monstres à l'écran, mais il faudra quand même avoir un PC costaud pour éviter les scrollings hésitants et les à-coups des chargements en mémoire, d'autant qu'on découvre parfois des parties de décor animées (comme le robot géant de la fonderie qui martelle les armes), ce qui n'arrange pas les choses.
Les effets graphiques sont eux aussi plus riches qu'avant, surtout en ce qui concerne la magie : la plupart des sorts donnent droit à des animations du plus bel effet. Ainsi, on peut par exemple voir un marteau fantomatique qui plane dans les airs avant de frapper ses

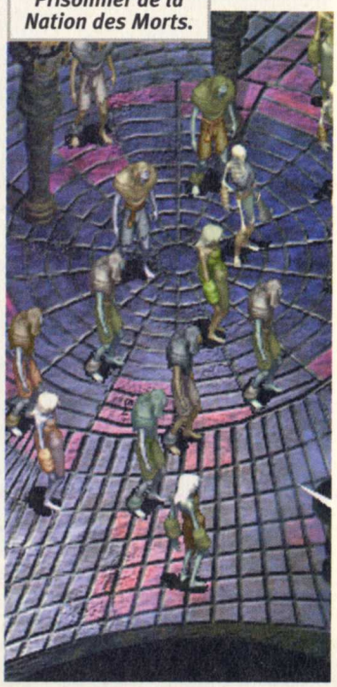
Retour aux sources

Planescape, le jeu de rôles officiel d'AD&D qui a inspiré Black Isle, est apparu il y a une dizaine d'années, à un moment où les éditeurs de jeux de rôles cherchaient à sortir du train-train donjon/monstre/trésor. C'est ainsi que sont apparus les jeux sur les multi-univers (univers parallèles) dont Planescape. C'est le moins connu des jeux de rôles AD&D car le plus complexe : bien qu'il reprenne les règles de jeu familières à tous les fans, il propose quatre univers beaucoup plus riches et surtout entièrement nouveaux (le monde de l'intérieur, le monde de l'extérieur, le monde étheral et le monde spectral), où cohabitent des factions qui veulent imposer leur philosophie (les Xaositects sont par exemple des adorateurs du Chaos). L'appartenance à une faction complète d'ailleurs plus ou moins le mécanisme classique d'alignement. Tout cela a bien sûr obligé les joueurs à réapprendre des automatismes (oublié le "je tue un Gobelin pour tant de points d'expérience"...) et certains ne s'y sont jamais faits. Pour Black Isle, l'univers de Planescape était au contraire une formidable opportunité de se libérer du carcan de l'Heroic Fantasy classique et d'apporter des idées nouvelles. On peut dire qu'ils n'ont pas loupé leur objectif.

Les boutiques : toujours l'endroit rêvé pour s'équiper.

Voilà une déesse qu'on aimerait servir.

Prisonnier de la Nation des Morts.



DIABLO II VA-T-IL SORTIR UN JOUR ? OÙ TROUVER LE DERNIER PATCH POUR QUAKE III ? COMMENT FINIR OPPOSING FORCE ? QU'EST-CE QU'UN JEFF-GAME ? POUR TOUTES CES QUESTIONS, UNE SEULE RÉPONSE : WWW.LOISIR.NET

victimes ou bien des nuées de mouches qui tournent autour des monstres (et attendez de voir en action un sort de niveau 5, car plus le sort est élevé, plus les animations sont belles).

Enfin l'apparence des personnages change toujours (ou presque) en fonction des vêtements portés et des armes avec lesquelles on s'équipe, bien que certains compagnons ne peuvent évidemment pas changer d'apparence (le crâne Morte ne porte pas d'armes ou de vêtements) et que les armes aient une forme générique (par exemple un bras est considéré comme une massue et sera affiché comme tel).

Voilà pour la forme ; voyons maintenant pour le fond, car c'est là qu'on trouve les plus grandes différences entre Planescape Torment et Baldur's Gate.

En fait, l'univers de Planescape est si nouveau qu'on n'a plus vraiment l'impression de jouer à un jeu AD&D : on ne reconnaît aucun des monstres, il y a des sorts complètement nouveaux (comme la Concentration de Zerthimon pour augmenter ses chances de faire des attaques critiques ou même un sort dont on ne connaît pas les effets !), on ne comprend pas au début les motivations des personnes que l'on rencontre et tout peut arriver ou presque dans ce monde complètement dingue (et c'est un euphémisme).

Tout commence dans la morgue de Sigil, la ville des Portes vers d'autres plans dimensionnels. On incarne en effet un héros surnommé le Sans-Nom qui ressuscite au milieu des cadavres et découvre qu'il a perdu la mémoire. Bien vite, grâce à l'aide d'un compagnon (Morte, le crâne flottant), on comprend qu'il faudra retrouver ses souvenirs et lever la malédiction qui pèse sur soi (le Sans-Nom ressucite éternellement s'il meurt dans un combat).

Chaque souvenir retrouvé au cours d'un dialogue, de la visite d'un lieu, d'une action ou de la découverte d'une partie de son corps (je vous l'avais dit, on nage dans le délire) est récompensée par une amélioration du personnage, un peu comme les livres magiques de Baldur's Gate qui donnaient un bonus définitif de compétence.

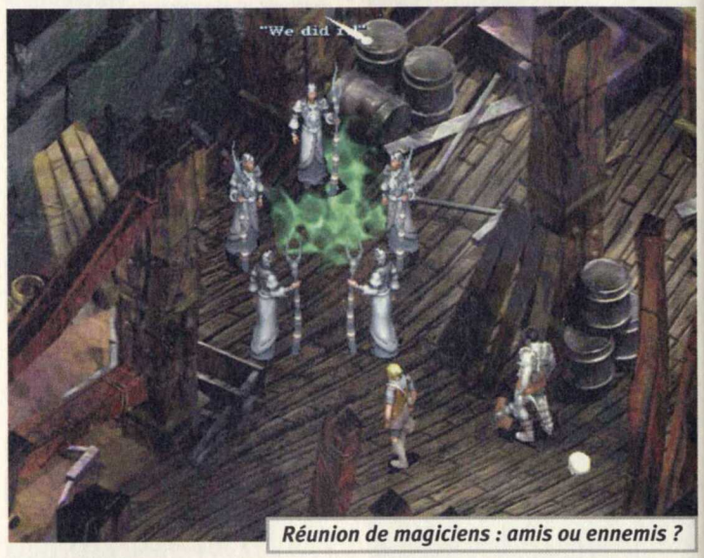
On part donc à la recherche de Pharod, le Collecteur qui a amené le cadavre du Sans-Nom à la Morgue et l'aventure commence dans des lieux et un monde complètement dépaysants. On visite les Catacombes de la Nation des Morts en lutte avec les rats-crânes, de sales rongeurs qui peuvent lancer des sorts magiques lorsqu'ils se réunissent en bande, on découvre les luttes entre les

! Infos

Icewind Dale devrait être plus proche de Diablo que de Baldur's Gate dans ses mécanismes de jeu. Voilà de l'action !

Ignus est un compagnon en feu perpétuel.

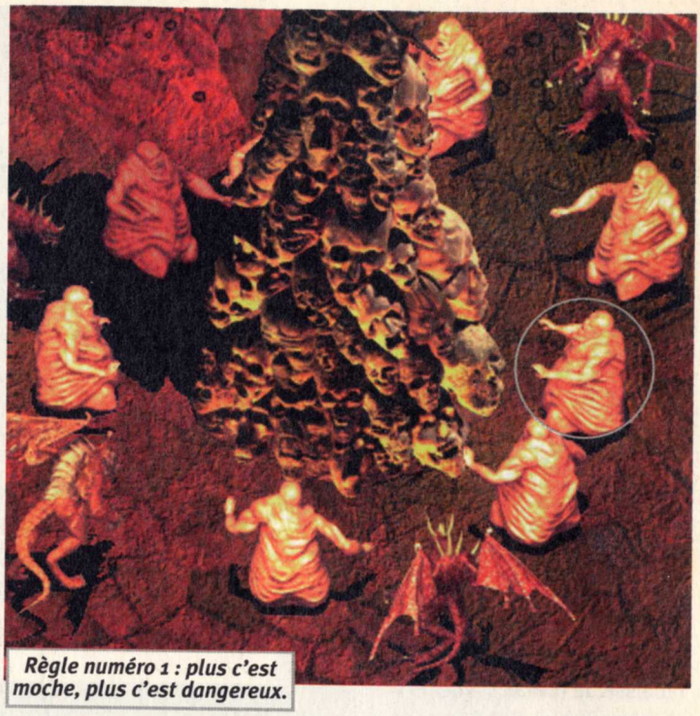
Les discussions sont toujours au cœur du jeu et font gagner des points d'expérience.



Réunion de magiciens : amis ou ennemis ?

Un portail : on ne sait jamais où cela mène.

Face à l'assemblée des rats-crânes.



Règle numéro 1 : plus c'est moche, plus c'est dangereux.

Vous reconnaissez ces bestioles ? Non et c'est cela qui fait la force de Planescape Torment.

L'inventaire : plein d'objets bizarres.

Visite chez un tanneur de peaux... humaines!

Factions de Sigil (anarchisme, chaos..) et l'on peut même devenir membre de l'une de ces Factions.

On peut aussi faire une visite au salon de tatouage de Fell pour se faire tatouer sur le corps des symboles magiques qui apportent de nouveaux pouvoirs, visiter les labyrinthes des Modrons, une "race" de machines intelligentes qui construit des robots pour défendre ses secrets (l'un des Modrons se joindra d'ailleurs à l'équipe), engager des compagnons dans des lieux mal famés comme la Taverne du Cadavre fumant ; il est même possible d'apprendre à changer de classe !

! Infos

Planescape Torment ne se joue pas en réseau : l'histoire ne s'y prêtait pas.

Le changement de classe

Comment ? Pour un amateur d'AD&D, voilà une hérésie ou bien quelque chose de très attendu : le changement de classe. Pourtant, on commence le jeu avec un guerrier de niveau 3 et l'on ne peut rien y faire, à part répartir des points dans les divers attributs habituels (Force, Dextérité, Intelligence...). Cela est évidemment décevant mais en fait plus tard dans le jeu, on trouve des entraîneurs qui

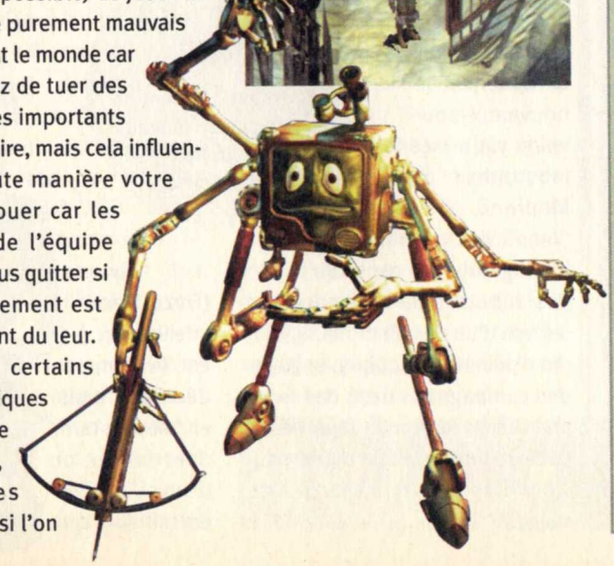
permettent d'accéder à de nouvelles classes, à condition qu'on effectue les quêtes qu'ils proposent. En cas de réussite, on peut ensuite changer de classe à volonté : le Sans-Nom peut tour à tour devenir magicien, guerrier ou voleur.
Mais cela n'est tout de même pas entièrement libre : après chaque changement de classe on est rabaissé au niveau 3 (même si le changement n'est fait que pour quelques secondes) et on hésite parfois à passer d'un guerrier de niveau 7 à un voleur de niveau 3 : il faut avoir une bonne raison ! Black Isle a sans doute trouvé là un moyen original de permettre aux joueurs expérimentés d'atteindre la limite des points d'expérience (une limite fort connue des amateurs de Baldur's Gate !) et de découvrir pourtant de nouvelles choses en changeant tout simplement de classe.
Pour l'alignement, c'est là aussi un peu spécial : on commence automatiquement en Vrai Neutre, mais cela changera selon vos actions. Bien sûr il est très difficile (sinon impossible) de jouer un personnage purement mauvais en tuant tout le monde car vous risquez de tuer des personnages importants pour l'histoire, mais cela influencera de toute manière votre façon de jouer car les membres de l'équipe pourront vous quitter si votre alignement est trop différent du leur. De plus, certains objets magiques sont, comme toujours, utilisables seulement si l'on

MONSIEUR ET MADAME LAIPIÉÇURLOAZIRPOANAITH ONT UNE FILLE BIONIQUE. COMMENT L'APPELLENT-ILS ? SUPER JAIMIE.

(SUPER ! J'AI MIS LES PIEDS SUR LOISIR.NET !)

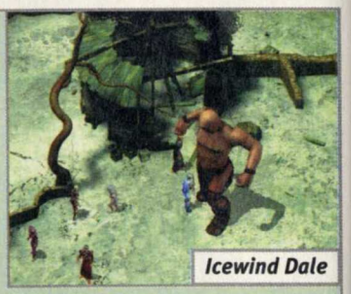
Voilà le genre de salles magnifiques qui font de Planescape un jeu si beau.

Sur ces images on voit l'animation d'un sort.



Success Story

L'incroyable succès de Baldur's Gate, que personne n'avait envisagé dans ces proportions et surtout pour un genre de jeu qui n'avait plus les faveurs du public selon beaucoup d'éditeurs, a déjà donné lieu à un roman sous licence TSR. Le second roman, "Shadow Of Amn", qui sortira en juillet 2000, sera basé quant à lui sur le jeu Baldur's Gate II, qui devrait sortir à la même période. L'histoire raconte comment le jeune Abdel et ses alliés luttent pour empêcher la résurrection du terrible dieu Bhaal par ses adorateurs, avec comme toile de fond l'avenir de la



Icewind Dale

Côte de l'épée. D'autre part, il y a un autre jeu de rôles, Icewind Dale, sur lequel planche également Black Isle qui, après les Fallout, semble bien s'imposer comme l'équipe leader pour les jeux de rôles.

Baldur's Gate II

a l'alignement correspondant. En outre, on peut devenir membre d'une Faction, ce qui renforce l'aspect "role play".

Comme vous le voyez, Planescape Torment est bien plus riche que Baldur's Gate, avec un univers à la fois plus profond et plus surprenant. La difficulté est elle aussi un plus élevée, non pas au niveau des combats, mais plutôt par rapport à l'histoire, très complexe : les discussions sont nombreuses (dans l'esprit des Fallout) et des choix difficiles à prendre pourront vous faire vivre quelques aventures différentes. Mais au final, cela donne à Planescape Torment un charme encore plus grand et l'on tient bien là un jeu de rôles de très grande qualité comme sait de mieux en mieux les faire Black Isle. Allez, je vous laisse car il faut que j'y retourne : j'ai une soluce à préparer.

BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT OU D'UN AVIS SUR UN JEU ? LAISSEZ UN MESSAGE SUR LE FORUM DE WWW.LOISIR.NET ET LA PLANÈTE ENTIÈRE VOUS VIENDRA EN AIDE.

Ce sort d'éclair est redoutable.

Ce sort a été lancé par des rats-crânes.

On joue souvent les pilleurs de tombes.

Les auberges : c'est principalement là qu'on rencontre ses compagnons.

LES AVIS

JEFF :
Black Isle nous a encore pondu un chef-d'œuvre qui ravira les amateurs de jeux de rôles. Que dire de plus sinon que c'est génial !

SIMON :
Planescape Torment est un voyage dans un monde étrange mais crédible : c'est là toute sa magie. C'est une pure merveille qui laisse bien d'autres jeux de rôles, même réputés, loin derrière.

LES + −

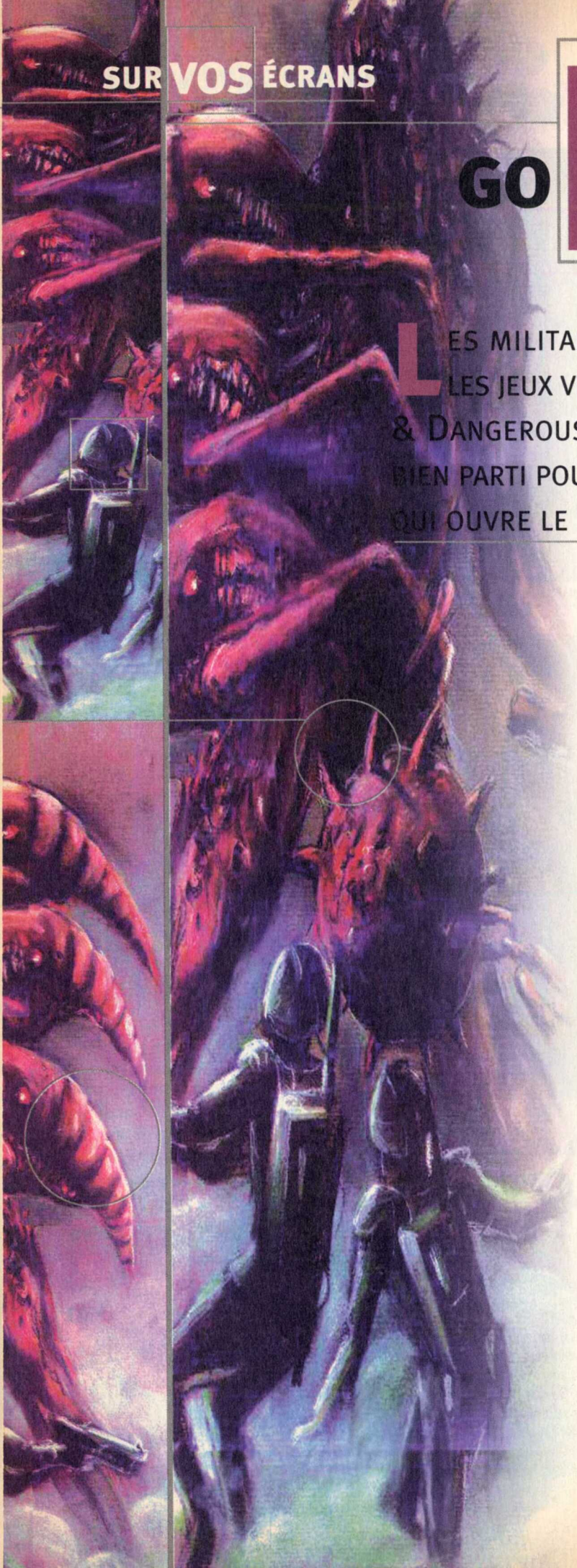
\+
- L'histoire.
- L'humour.
- L'originalité.
- Les graphismes.
- Les musiques.

−
- Quelques lenteurs.
- Difficulté.

LES NOTES

INTÉRÊT	9/10
GRAPHISME	9/10
SONS	9/10

Note 95%



GORKY 17

LES MILITAIRES ONT ÉTÉ À L'HONNEUR DANS LES JEUX VIDÉO EN 99 (COMMANDOS, HIDDEN & DANGEROUS, CODENAME EAGLE...). ET C'EST BIEN PARTI POUR L'ANNÉE 2000 AVEC GORKY 17 QUI OUVRE LE "BALLE".

Jeff

Gorky 17 est un "parc d'attractions" façon KGB, c'est-à-dire qu'on a remplacé les donjons par des miradors et Mickey par Olga la Blonde (celle qui vient du Stalag 13) dans une ville construite sur le modèle américain, tout cela afin d'entraîner les espions russes à manger du hamburger et à regarder Star Trek sans rire. Depuis la chute du Mur de Berlin, le KGB prétend que la ville est désertée car elle n'a plus de raison d'être ("nous sommes tous Kamarades"), mais elle sert en fait à des recherches bien plus secrètes encore.

Lorsqu'en 2008 l'armée russe rase la ville en envoyant ses troupes de choc, l'OTAN frappe du poing sur la table et décide de mener une enquête. Ce qui est découvert est si incroyable que la ville est mise au secret (pour ne pas changer les bonnes habitudes russes...) et qu'un commando d'élite est envoyé sur place afin de résoudre le mystère.
Ce commando est constitué de trois militaires pur kaki : le Colonel américain Sullivan ("J'ai mes ordres"), le soldat polonais Jarek Owicz ("Tirons d'abord, on ramènera les preuves dans un sac ensuite") et le soldat français Thierry Trantigne ("On va tous mourir, Chef"). Trois hommes c'est peu car, à peine arrivés au port, les monstres passent à l'attaque et ils sont bien plus dangereux que des espions russes engraissés et lobotomisés par des séries seventies !

Vidéo sur le CD

GENRE
Stratégie/Aventure
ÉDITEUR
Ubi Soft
(www.ubisoft.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 233
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Non
CLASSIFICATION :
Tout public
REMARQUE :
Site officiel :
www.gorky17.com

Bien de chez nous ?

En fait, on ne sait pas exactement ce que l'on affronte au début du jeu : on croit faire face à une invasion d'extraterrestres des plus classiques, mais il apparaît vite au cours des rencontres et des indices collectés que certains monstres sont des êtres humains qui ont muté en horreurs lovecraftiennes. Et si des créatures ressemblent fortement à Predator, Alien ou X-Tro (celle-là, seuls les

fans de série B connaissent, alors rassurez-vous), d'autres sont inclassables comme le Fat-Man, étrange fusion entre un homme et une vielle chaudière, l'abeille Grandma qui tient des pucerons en laisse ou bien le Smoke Raider, sorte de grenouille à longues pattes équipée de mitrailleuses et chevauchée par deux lutins qui contrôlent les armes (on dirait presque du Warhammer 40000). Jusqu'à la fin du jeu, le mystère reste complet sur leur origine et l'ambiance intacte.

Ce qui fait le charme immédiat de Gorky 17, c'est le très agréable mélange des genres : jeu d'aventure, jeu de rôles mais surtout de stratégie. Il rappelle en effet beaucoup les jeux de stratégie sur consoles comme Final Fantasy Tactics ou Vandal Heart, avec des mécanismes de jeu tout aussi simples.
En effet, on commence comme un jeu d'aventure classique avec les personnages en 3D qui évoluent dans un décor précalculé mais, dès qu'on rencontre des monstres, on passe dans un mode de combat en tour par tour où les monstres et les humains agissent successivement. On peut effectuer deux types d'action, à savoir se déplacer et/ou tirer (l'un n'influence pas l'autre). Rien n'empêche de consulter l'inventaire et de changer d'arme à loisir, contrairement, par exemple, à Fallout, car il n'y a pas de points d'action.

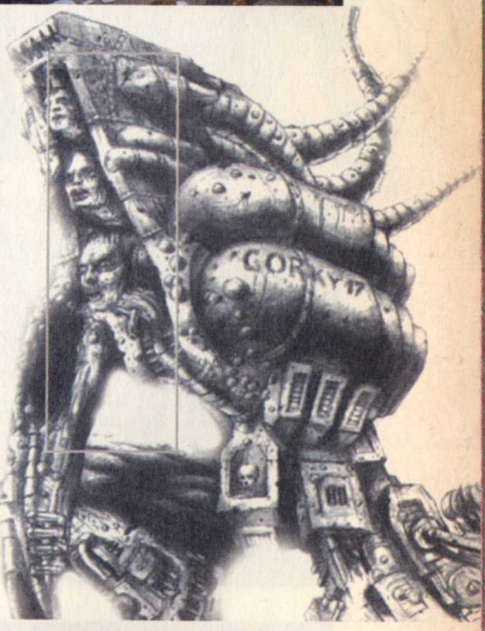
Et pourquoi pas faire simple ?

Les déplacements se font case par case et il n'y a aucun paramètre complexe à gérer : pas de relief, pas de possibilité de courir ou de blessures qui peuvent gêner un personnage. Les actions de combat sont elles aussi résumées à leur plus simple expression : on choisit une arme dans l'inventaire qui correspond le mieux à la situa-

GrandMa crache son venin.

Incroyable, PC Soluces le premier magazine avec des hyperliens ! Vous ne me croyez pas ? Cliquez ici. Si ça ne marche pas, c'est que vous vous y êtes mal pris et vous pouvez toujours essayer de taper www.loisir.net dans votre navigateur habituel.

Pour se ravitailler, il faut trouver des caisses : pas très difficile car elles clignotent.



Une Traban dans une ville "américaine" : le KGB connaissait déjà des problèmes de budget ?

L'équipe à diriger

On commence le jeu avec trois soldats de l'OTAN, mais on peut diriger cinq personnes car d'autres membres se joindront à l'équipe si on arrive à les sauver des monstres. On rencontre d'abord un ancien soldat russe bâti comme un bûcheron, puis une femme rescapée et enfin un humain en cours de mutation capable de projeter des éclairs ou un gaz soporifique. On contrôle entièrement ces personnages, mais les rebondissement de l'histoire peuvent provoquer leur départ : le Russe partira sauver des gens et y perdra la vie et le monstre finira par trahir lorsque sa transformation sera achevée, bien sûr au pire moment.

tion et l'on tire en sachant que tout objet ou personne sur la trajectoire bloque le tir et que les lignes de tir des armes sont inspirées des déplacement des pièces d'échecs (le fusil tire sur les mêmes cases que la Reine, la plupart des autres armes s'inspirent des déplacements de la Tour mais avec une portée plus ou moins grande).

La société prévoit un autre jeu directement inspiré des manga

Les amateurs de stratégie vont se dire que c'est un peu simpliste et je pourrai difficilement les contredire ; pourtant, je vous assure que c'est très efficace et qu'en plus cela ne retire rien au plaisir de jouer car le choix des armes et les caractéristiques uniques de chaque monstre rendent les combats variés : on n'affronte pas de la même façon un Smoke Rider équipé de missiles qui a trois cents points de vie et qui est insensible au feu que des Siners qui ont une quarantaine de points de vie seulement mais qui se déplacent vite et se montrent surtout dangereux au corps à corps (les Siners sont des limaces avec une scie circulaire à la place de la tête). La partie jeu de rôles est, dans le même esprit, simplifiée à l'extrême : les trois militaires avec lesquels on commence l'aventure ont des paramètres de base qu'on ne peut changer au début, mais à chaque fois qu'ils gagnent un niveau d'expérience, on peut répartir cinq points de compétence entre la chance, la précision, la contre-attaque (possibilité de riposte en plus du tour de jeu normal), les points de vie, le self-control (les soldats pouvant paniquer et devenir "berserk"). Là encore, les classes, alignements et autres détails "superflus" ont été écartés.

! Infos

L'équipe de développement est polonaise.

Enfin l'aspect aventure propose une véritable histoire pleine de rebondissements (des trahisons, des surprises..), certes assez linéaire, où il faut découvrir et utiliser des objets pour progresser. Mais il n'y a pas de quoi inquiéter

même le joueur novice car tous les éléments importants du décor apparaissent quand le curseur passe dessus et lorsqu'on doit utiliser un objet, il est automatiquement proposé si on l'a déjà trouvé. Par exemple, on tombe sur un éboulis, le jeu propose d'utiliser la bonbonne de gaz et il suffira de tirer dessus pour faire disparaître l'obstacle. Ou bien une main arrachée à un monstre servira à ouvrir la serrure à reconnaissance d'empreinte qui contrôle une porte en fer : y'a pas de quoi tourner en rond des heures !

L'autre grande qualité de Gorky 17, outre son accessibilité, est la qualité des graphismes : les animations 3D sont assez bien faites (et aussi variées qu'il y a de monstres différents) et les décors sont tout simplement splendides et originaux, car on n'a pas tous les jours l'occasion de se battre dans un atelier de fabrication de statues de Staline ou encore dans un musée. La richesse de détails est cependant parfois presque gênante : lorsqu'on se déplace dans les rues en ruines remplies de décombres, on a de temps en temps un peu de mal à trouver son chemin tellement il y a de choses à l'écran (d'autant que les personnages disparaissent derrière le décor).

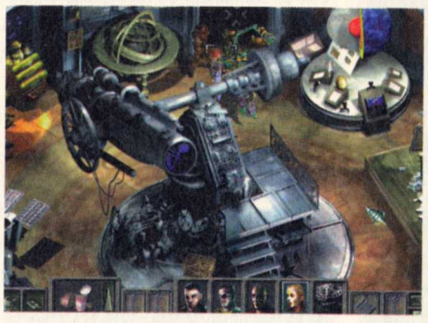
Gorky 17 n'est donc certes pas un jeu pour des joueurs qui cherchent la difficulté et veulent passer de longues heures sur leur PC, mais il tire justement sa force de sa simplicité et de son gameplay qui plairont immédiatement à un public non initié, justement en raison de sa difficulté peu élevée.

Le choix des armes

Gorky 17 propose un éventail exhaustif d'armes : des armes blanches (hache, batte de baseball, couteau de lancer, pied-de-biche...), des armes incendiaires pratiques car elles blessent les adversaires pendant trois tours (cocktail molotov), des fusils et pistolets (dont un fusil à balles soporifiques qui immobilisent les monstres) et des explosives (de la grenade classique à la bombe à retardement). La plus grande difficulté du jeu consiste à utiliser ces armes avec soin car les munitions sont rares et l'on se retrouve alors à affronter plusieurs ennemis au couteau !

Cet alien est une vraie difficulté car il projette un gaz soporifique qui met KO la moitié de l'équipe.

Avec de la chance, les armes peuvent causer des dégâts plus importants.



Le monstre est à gauche (pas au centre de la photo : y'a risque de confusion).

Les Avis

JEFF :
Je sors de Final Fantasy Tactic (soixante heures de jeu qui finissent par être indigestes, une histoire où l'on se perd et des options dans tous les sens) alors Gorky 17 est arrivé au bon moment : simple mais efficace.

LUIS :
Gorky 17 est au jeu vidéo ce que les séries B sont au cinéma : un bon moment de détente, pas prise de chou mais bien fait. Il est sûr qu'on n'est pas en face d'un super hit attendu mais pourtant on s'amuse bien.

Les + −

+
- Les graphismes au top.
- Le bestiaire varié.
- Le style "console" très accessible.

−
- La duré de vie un peu courte.
- Il manque un poil d'options stratégiques.

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	9/10
Sons	8/10

Note 88%

KA 52 TEAM ALLIGATOR

TEAM ALLIGATOR COMMENCE TRÈS FORT PAR UNE CINÉMATIQUE D'INTRO QUI EN MET PLEIN LA VUE : DES HÉLICOPTÈRES RUSSES KA 52 EN PLEINE ACTION QUI CASSENT DU CHAR COMME DANS TOUT BON FILM DE GUERRE. **Jeff**

C'est beau... mais pas jouable.

Le copilote : il a l'air abruti, non ?

Et puis aussitôt finie, on arrive dans un menu qui fait peur : genre programme de comptabilité mono-chrome.
Bon, ce n'est pas ça qui va m'arrêter, alors je commence quand même une mission. Et mes inquiétudes s'apaisent momentanément : cela redevient fort joli. Le KA 52 est superbe (dans ses textures et sa modélisation) et l'on peut voir un paysage vallonné fort réaliste avec montagnes, rivières, villes, forêts... Du beau boulot, vraiment.

Comme j'ai une mission à remplir, j'arrête de jouer les touristes et je décolle : les choses se gâtent alors et mon compteur d'alerte de daube s'affole. KA 52 est peut-être un simulateur de vol mais sûrement pas d'hélicoptère. Le KA 52 donne l'impression de n'avoir aucune inertie et évolue comme un UFO sur coussin gravitique : on peut effectuer les figures les plus folles sans jamais se crasher. Question réalisme, c'est le néant absolu ! Étant donné que l'environnement 3D est agréable, je tente quand même d'y jouer en pensant que les amateurs d'arcade y trouveront peut-être de l'intérêt. Peine perdue : KA 52 apparaît vite complètement impraticable et la faute en revient au MFD (Multifunction Display = les écrans des instruments de bord). Ces écrans sont si mal faits qu'on ne peut suivre un plan de route, repérer un ennemi ou voir qu'un moteur chauffe trop...

Vidéo sur le CD

GENRE
Simulateur de vol
ÉDITEUR
Ubi Soft
(www.ubisoft.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
8 joueurs
INTERNET
8 joueurs
CLASSIFICATION :
Tout public

LES AVIS

JEFF :
Le KA 52 est équipé d'un siège éjectable (ne riez pas, c'est vrai) et d'ailleurs j'ai mis la boîte de jeu à l'intérieur puis j'ai appuyé sur le bouton. Bon voyage !

LUIS :
Il y a les plastiques biodégradables, les tissus biodégrables, les attachés de presse biodégradables mais je ne suis même pas sûr que KA 52 soit biodégradable. Cette cochonnerie pollue donc en plus la planète !

LES + −

+
- Environnement 3D joli.

−
- Pas réaliste.
- Pas très jouable.

LES NOTES

INTÉRÊT	6/10
GRAPHISME	8 /10
SONS	8/10

Note 61%

HAZARD

Dans un univers "d'Heroïc Fantasy", vous incarnez Rick, un guerrier talentueux au pouvoir magique. De retour d'un pèlerinage, vous apprenez l'assassinat de votre Mentor. Votre quête commence dès lors, à la recherche du criminel de votre défunt maître. Vous serez entraîné au cœur de la bataille qui fait rage, entre humains et hordes de monstres. Au cours de votre aventure, huit personnages supplémentaires viendront se joindre à vous, chacun d'entre eux possédant des facultés distinctes. L'aspect RPG est au rendez-vous, avec la possibilité de faire évoluer vos personnages en armement, en force, en magie etc. Hélas, le "Hazard" faisant mal les choses, on a l'impression de jouer sur console 8 bits (tant au niveau des graphismes, des personnages, des bruitages, de l'animation des combats...). Les textes sont en anglais, l'interface du jeu est peu conviviale (on se demande où se trouve l'option de sauvegarde ?) et les scènes cinématiques font pâle figure face à la concurrence. D'ailleurs, pour ceux qui connaissent "Final Fantasy Tactics" sur Playstation, on remarquera un certain "pompage" de l'introduction du jeu (en qualité bien médiocre). C'est peut-être moi qui me fais des idées, mais je ne pense pas que cela soit un "Hazard". Passionné(e)s de jeux d'aventure/RPG, passez votre chemin... *Simon*

Genre : Aventure/RPG • Note : 38 %
Développeur/Distributeur : SKC/Virgin Interactive

SOS 2000

Voici ce qu'il ne faut pas faire quand on sort un jeu vidéo. Celui que nous vous présentons ici rassemble tous les défauts. Il a donc une valeur pédagogique pour tous les programmeurs en herbe vis-à-vis des journalistes qui vont tester leur futur produit.

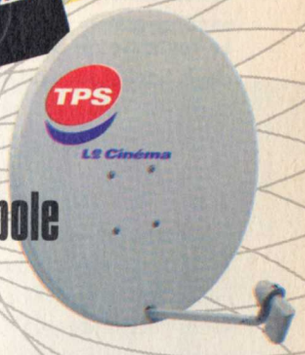
1. Faire un moteur qui tient la route ou qui gère un cache placé quelque part sur le disque dur. Fini le temps des cinématiques à une image/seconde. Sinon, c'est moins 15 points. Cash.
2. Faire un scénario compréhensible, intéressant, original, pas trop dans l'air du temps. Ici, on doit aider Buster à sauver la planète du bug de l'an 2000. Il faut résoudre des énigmes et tout ça. Sinon c'est moins 20, direct.
3. Faire une interface pratique, avec éventuellement plusieurs sauvegardes. Sinon, c'est moins 30 points.
4. Surtout, ne pas se servir de noms prestigieux comme "Les chevaliers de Baphomet" ou "Les boucliers de Quetzalcoatl" au dos de la boîte pour hisser le jeu sur le même podium. C'est moins 20 points. *Simon*

Genre : Aventure • Note : 15%
Développeur/Distributeur : Interplay/Virgin Interactive

Avec TPS Le Cinéma et Ciné Live

Gagnez

6 mois d'abonnement à TPS cinéma



+ une parabole

+ l'installation par un professionnel (valeur 3300 F)

En jouant sur le

3615 CINE LIVE

Aussi :

les dernières nouveautés VHS et DVD sont à gagner

3615 : 2,23 F/mn

Concours organisé du 1er au 29 Février 2000
Photos non contractuelles

Petites Bourses

Les jeux à prix réduit

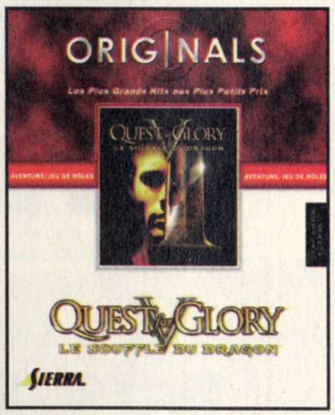
Est-ce dû à la tempête ? Ce mois-ci, les prix de nombreux jeux ont été écrasés et c'est plutôt cool. Et ce n'est rien comparé au mois prochain du côté de chez Electronic Arts, mais je vous réserve la surprise. ***Léo de Urlevan***

Tous les jeux que nous vous présentons ici sont vendus aux alentours de 100 F (15 euros environ).

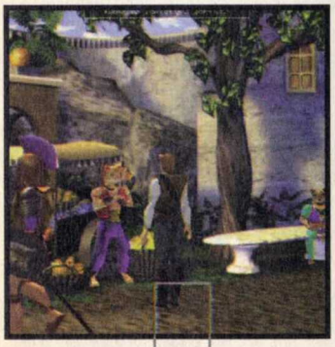
Quest For Glory V

Quest For Glory V

NOTE : 78 % • **DATE DE SORTIE :** Mars 99
ÉDITEUR : Sierra • **CONFIGURATION :** Pentium II 266



Le royaume de Silmaria est en deuil. Son roi est mort et il faut un successeur. Pour retrouver un roi, ce royaume ne fait pas appel au fils du roi mais choisit le meilleur des braves. Vous vous dites pourquoi pas moi et vous vous inscrivez. Enfin, vous voulez vous inscrire. Tout d'abord, il faut rassembler les fonds nécessaires. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez participer aux épreuves qui consistent, entre autres, à sauver le royaume des barbares qui rôdent autour de la ville.



Ce jeu est on ne peut plus réussi. C'est un jeu de rôles avec un scénario très complet et des quêtes secondaires à accomplir très intéressantes. La partie "rôles" reprend tout ce que l'on est en droit d'attendre de ce type de jeu.

News

Eidos recule devant tout !

Le mois dernier, je vous disais qu'Eidos sortait un bon paquet de produits qui valaient bien le coup dans cette rubrique. Bon, ben en fait, c'est repoussé pour ce mois-ci ou le mois de mars. Enfin bon, on attend quand même ces produits avec impatience : Gangsters et Thief, the Dark Project.

Red Baron 3D

Red Baron 3D

NOTE : 78 %
DATE DE SORTIE : Mars 99
ÉDITEUR : Sierra
CONFIGURATION : Pentium II 266

Celui-là, il a connu plein de versions : version patchée, version moins chère (mais pas trop quand même).

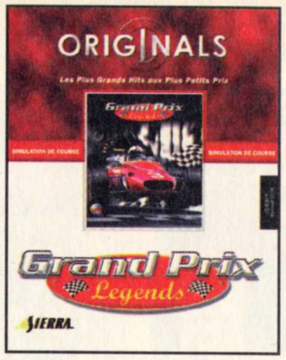
Là, enfin, on peut considérer avoir une version finale, en budget. Comme tous les autres produits présentés dans ces pages, on peut le trouver à moins de 100 F. Le jeu se déroule durant la Première guerre mondiale. Vous êtes un pilote d'avion et devez arriver vivant à la fin de la guerre en remplissant chaque jour votre devoir au fil de missions toutes plus périlleuses les unes que les autres.

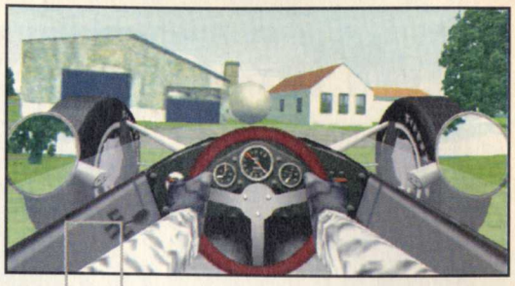
Ce qui place la difficulté assez haut dans ce jeu, c'est qu'il est très réaliste. On retrouve donc toutes les contraintes du maniement d'un appareil de cette époque, l'effet de torque et les vibrations de l'appareil. Depuis les patches (voir PC Soluces numéro 23), les graphismes et l'animation ont été améliorés. On a donc un jeu agréable à jouer et passionnant à découvrir mais qui commence un peu à souffrir de son grand âge. Depuis, on a tout de même eu des choses plus impressionnantes graphiquement parlant.

Grand Prix Legends

Grand Prix Legends

NOTE : 84 % • **DATE DE SORTIE :** Octobre 99
ÉDITEUR : Sierra • **CONFIGURATION :** Pentium II 266





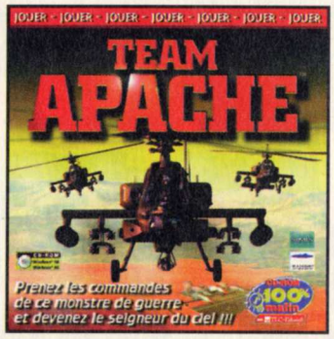
Quelle bonne idée ! Faire d'une course de voitures complètement dépassée une nouveauté. Chapeau.
La F1 n'a jamais cessé d'évoluer et d'année en année, on a des petites révolutions. Imaginer ce qu'il se passera dans ce domaine dans 40 ans tient du prodige. Mais se souvenir de ce qui se passait il y a 40 ans est tout aussi exceptionnel. C'est ce que nous propose ce jeu. Je n'étais pas né à l'époque mais on imagine sans problème que c'était à peu près comme ça et on constate que c'est le jour et la nuit avec les courses de F1 telles F1 GP2 ou Monaco Racing Simulation. Comment dire ? Ça tient bien moins la route... C'est rien de le dire. Imaginez-vous dans une voiture entièrement créée en savon sur une piste mouillée, avec des virages en épingle à cheveux. Ça y est, vous saisissez mieux ? Imaginez-vous aussi en train de devenir parkinsonien. Oui, c'est un peu tout ça Grand Prix Legends. Techniquement, c'est bien réalisé, il n'y a pas de problèmes, mais on se demande pourquoi Sierra ne s'est pas penchée sur la réalisation d'une course actuelle même si la concurrence est plus rude. Au moins, le moteur et les graphismes tenaient la route. Pas comme les voitures de GP Legends...

Team Apache

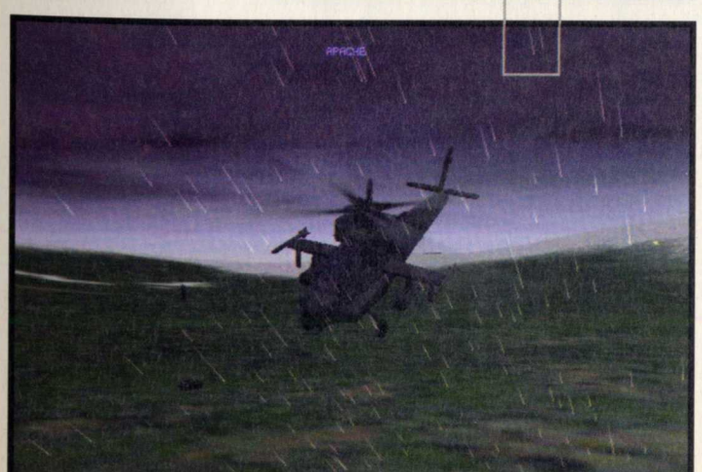
Team Apache

NOTE : 75 % • **DATE DE SORTIE :** Juillet 99
ÉDITEUR : TLC Edusoft • **CONFIGURATION :** Pentium II 300

Team Apache est un très bon simulateur d'hélicoptères aux effets graphiques extrêmement impressionnants. De prime abord, c'est une simulation, on s'en aperçoit en faisant les missions du tutorial. Mais lorsque l'on commence les missions proprement dites, on déchante un peu. On commence à effectuer facilement des loopings et lorsque l'on repère une ville, on a qu'une envie : assouvir ses pulsions de loopings entre les immeubles.



La jouabilité est cependant une réussite et pour ne rien gâcher, les conditions météo sont très bien représentées. Brouillard ? Pluie ? Il y a un peu de tout... Cela ravira ceux qui ne sont pas spécialistes mais ennuira un peu les puristes. Ah, autre chose : les voix ne sont pas sensationnelles.



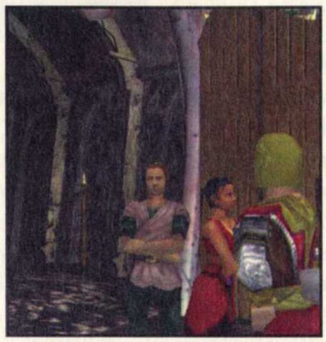
News

Return to Krondor

Return to Krondor

NOTE : 39 %
DATE DE SORTIE : Mars 99
ÉDITEUR : Sierra
CONFIGURATION : Pentium II 233

Pour me replonger dans l'ambiance de ce jeu, j'ai relu le test de l'époque, écrit par... moi-même. Ça alors ! Et je ne me souvenais même pas l'avoir testé ! C'est vous dire si ce jeu m'a marqué. C'est un jeu de rôles en 3D ; le personnage est en 3D et se déplace sur des décors 2D. C'est sombre, on n'y voit goutte et c'est moche. La gestion des caméras est une catastrophe et les combats sont pitoyables. Comble de pauvreté pour un jeu de rôles : on ne peut même pas créer son personnage. Même à ce prix-là, ce n'est pas une affaire.



Attention !

Certains CD-Rom de la collection 100 % Malin de TLC Edusoft ne sont pas très chers, comme vous pouvez le constater dans ces pages. D'autres portent un sticker spécial, justement appelé : "Édition spéciale". Deux jeux sortent en ce moment dans cette catégorie : Railroad Tycoon II et Fly! Ce sont des éditions allégées de certains niveaux. Ça coûte pas cher, mais ce n'est pas complet. Ça ressemblerait donc à une grosse démo. Nous voici donc avec deux produits étranges : Fly!, jeu nécessitant en principe 80 Mo de patches dans sa version complète et Railroad Tycoon II, sous-titré Le prochain millénaire (ce qui laisse à penser que le add-on The second century est présent sur le disque). Pour ce dernier jeu, on pense donc avoir l'intégrale et on se retrouve avec moins que prévu...

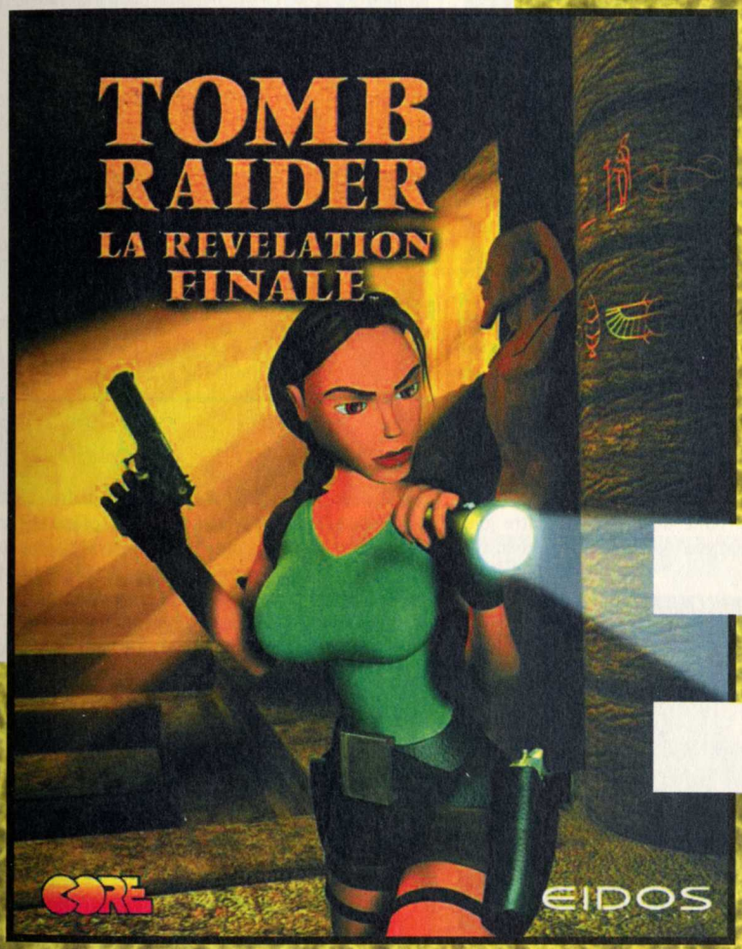
Voici le récapitulatif des meilleurs jeux budget. Que du bon...

Titre	Genre	Config	Gamme	Éditeur	Note
Screamer Rally	Courses	P166	White label	Virgin	88%
Les boucliers de Quetzalcoatl	Aventure	P133	White label	Virgin	92%
Battlezone	Stratégie	P200	Collection classique	Ubi Soft	91%
Incoming	Action	P350	Collection classique	Ubi Soft	94%
Incubation	Stratégie	P266	Collection classique	Ubi Soft	89%
Interstate 76	Action / Aventure	P300	Collection classique	Ubi Soft	85%
Redline Racer	Course	P266	Collection classique	Ubi Soft	84%
Speedbusters	Course	P266	Collection classique	Ubi Soft	88%
Grim Fandango	Aventure	P200	Collection classique	Ubi Soft	93%
Zork Grand Inquisitor	Aventure	P133	Collection classique	Ubi Soft	85%
Diablo	Action	P133	Originals	Sierra	85%
Gangsters	Gestion	P200	Premier	Eidos	75%
Fifa 98	Sport	P166	Classics	EA	90%
Moto Racer	Sport	P166	Classics	EA	85%
Fallout	Jeu de rôles	P233	White label	Virgin	92%
Lands of Lore 2	Jeu de rôles	P233	Classics	EA	92%
Flight Unlimited 2	Simulation	P300		Eidos	95%
Nightmare Creatures	Action	P300	Légendes	Activision	82%

Offre exceptionnelle

Tomb Raider :

La révélation finale



pour PC CD-ROM **369 F**

+ 6 numéros de PC SOLUCES 234 F

~~603 F~~

= 369 F*

Soit 234 F d'économie, les 6 prochains numéros de PC SOLUCES GRATUITS !

Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de prolongement de leur abonnement dans le cadre de cette offre spéciale. Leur abonnement sera donc rallongé automatiquement de 6 mois (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition reçue avec le magazine.)

*** Hors frais d'expédition du jeu, soit 30 F. • Vous pouvez acquérir séparément Tomb Raider : La révélation finale au prix de 369 F + 30 F de frais d'expédition. Offre valable jusqu'au 29/02/2000, dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement.**

❑ Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 6 mois (6 N°S), je recevrai 6 numéros de PC SOLUCES et en cadeau le jeu Tomb Raider : La révélation finale pour PC CD-ROM pour 399 F (369 F + 30 F de frais d'expédition pour le jeu). Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

EMAIL :

VOTRE NUMÉRO D'ABONNÉ, SI VOUS ÊTES DÉJÀ ABONNÉ :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.
Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Opposing Force

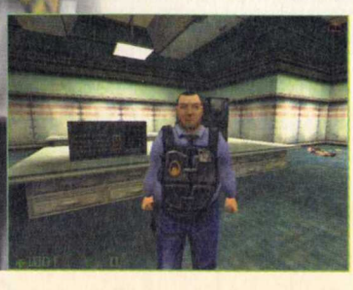
OPPOSING FORCE EST LE DIGNE SUCCESSEUR D'HALF-LIFE, IL MET VOS NERFS À RUDE ÉPREUVE. PARFOIS ON BUTE SUR DES SYSTÉMATIQUES, ON OUBLIE UN INTERRUPTEUR, CE GUIDE DEVRAIT VOUS PERMETTRE DE VOUS TIRER D'AFFAIRE.

Vous prenez la main et vos esprits, suite à votre crash en XV, je sais plus quoi (c'est un véhicule entre l'avion et l'hélico). Embarquez éventuellement le scientifique avec vous, comme vous voulez, et allez au bout du couloir qui longe une baie vitrée en angle jusqu'à ce que vous rencontriez un autre scientifique qui s'extasie sur l'anatomie d'un zombie. Sur la table, au fond de ce coude, vous trouverez votre **gilet pare-balles**, votre armure en quelque sorte (quand je vous parlerai d'armure, vous saurez que je parle du niveau de votre gilet pare-balles). Sans cette armure, vous ne pouvez pas démarrer dans le jeu.

SAUVEGARDE **Welcome to Black Mesa**

Welcome to Black Mesa

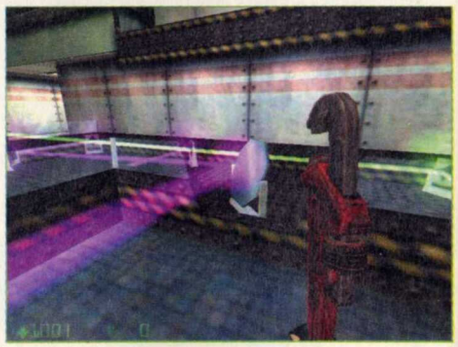
Vous êtes presque prêt, il ne vous manque plus qu'une arme. Revenez sur vos pas et prenez la première à gauche. Un zombie projette un scientifique à travers une vitre, ne vous en préoccupez pas et continuez votre chemin. Au bas d'un escalier, un peu plus loin, vous rencontrerez votre premier **Barney** (si vous n'avez pas votre gilet pare-balles, il ne vous laissera pas passer). Faites-lui ouvrir la porte à reconnaissance rétinienne et laissez-le tomber, il ne viendra pas avec vous.



Vous trouverez des sauvegardes de chaque début de niveau d'Opposing Force sur le CD-ROM de PC Soluces.

SAUVEGARDE

Juste après la porte, évitez le câble électrique et ramassez **la clef à molette**. C'est votre première arme, il y a mieux mais vous allez tout de suite vous en servir. Pour vous débarrasser des lasers qui barrent le passage, accroupissez-vous et passez sous le laser vert, faites de même avec le rose, mais placez-vous vers l'escalier pour ne pas le toucher en passant dessous. Longez ce laser rose et brisez le miroir qui le dévie d'un coup de clef à molette. N'ayez pas peur des explosions, dans ce cas précis, mais, d'une manière générale, elles peuvent évidemment annoncer bien des catastrophes.

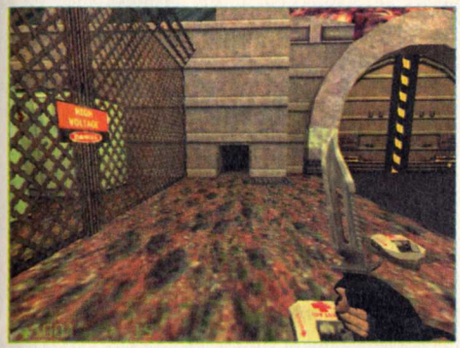


Gravissez l'escalier pour sortir de la pièce et continuez votre progression. Deux Headcrabs vont tomber du plafond et il y en a deux autres juste avant et après une mare d'acide. Sous un escalier, les caisses contiennent de la vie et quinze points d'armure. **Ne faites pas fonctionner la porte à côté de cet escalier**, le lecteur de rétine vous exploserait à la tronche.

Vous devez arriver en extérieur et là vous allez devoir jouer les équilibristes. Longez la corniche et sauvegardez là où elle s'interrompt. Vous ne pouvez pas sauter en face directement, visez le niveau inférieur. Hissez-vous près de la passerelle cassée et sautez par-dessus le canyon. Près du cadavre du Slave trooper, vous récupérez **un couteau**. Sautez de l'autre côté de la passerelle rompue. Attention au Headcrab qui vous attend dans l'obscurité du petit pavillon et engagez-vous dans le conduit au fond et à droite de ce dernier.

Vous débarquez près de votre avion crashé, les cadavres de vos potes éparpillés autour. Des arcs électriques vous empêchent de passer, il va falloir couper le courant ailleurs, mais la suite des événements continue par ici. Il y a une autre méthode bien moins subtile, si vous voulez, c'est Jeff qui l'a trouvée, vous pouvez perdre un peu de vie et sauter par-

dessus l'avion. J'espère que vous aimez souffrir parce que, si vous choisissez cette solution, vous vous privez du pistolet Desert Eagle pour un bon bout de temps.



Empruntez le couloir en face de l'avion, encore des Headcrabs. Vous débouchez dans une autre zone. Les clôtures sont électrifiées. Derrière ces clôtures, à gauche des armoires blanches, il y a **un interrupteur,** c'est lui qu'il faut actionner pour couper le courant. Pour y parvenir, longez les clôtures par la droite, entrez dans le conduit d'aération et arrêtez-vous lorsqu'il se termine. Pour traverser la salle parcourue d'arcs électriques, vous devez vous y prendre en deux temps. Il faut passer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Observez bien, le premier arc à droite s'arrête, ensuite un autre plus loin démarre. Attendez que le premier s'arrête et arrêtez-vous entre les deux. Pendant un bref instant, le deuxième arc s'arrête, profitez-en pour passer. Un autre conduit d'aération vous fait déboucher derrière les clôtures.

Contournez les armoires par la gauche, accroupissez-vous pour éviter l'électricité et récupérez **le pistolet** sur l'un des deux cadavres. Actionnez l'interrupteur du disjoncteur sur le mur un peu plus loin et revenez à l'avion. Le couloir de retour est peuplé par des Slave troopers mais, avec le gun, c'est no problemo. Ce Desert Eagle possède une visée laser en actionnable par le deuxième tir (en clic droit de la souris par défaut). Je vous conseille fortement de mettre à profit tout le temps, son emploi ralentit la cadence de tir mais, en revanche, vous tirez aussi précisément qu'avec une arbalète. Bien utilisé, vous pourriez quasiment finir le jeu avec, s'il y avait assez de munitions adéquates !

Servez-vous de la radio, les nouveaux ordres sont de dégager. C'est bien joli mais ce n'est pas au programme pour le moment. Ramassez de la

vie et de l'armure avant de vous engager dans le sous-sol grâce à l'échelle près de la radio. Ensuite pas grand-chose, vous descendez. Il y a des barnacles, **un fusil à pompe** à prendre, vous ne risquez pas de vous perdre.

La salle remplie d'acide

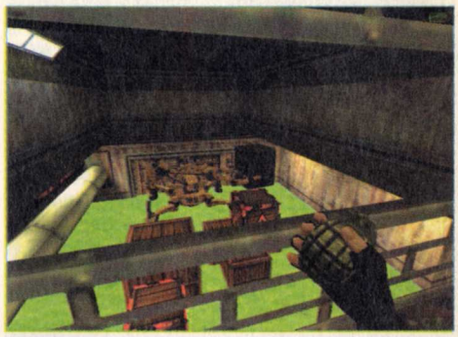
Le retour à un environnement normal se fait au pied d'un ascenseur d'où débarquent deux Slave troopers. Vous arrivez dans une salle dont le fond est rempli d'acide. Vous devez impérativement avoir au moins **soixante-cinq points de vie** à ce stade sinon vous ne passerez pas.

Sautez par-dessus la passerelle cassée et grimpez à l'échelle jaune à droite. Au moment où vous mettez les pieds dans cette pièce, tout explose de tout côté et, en grimpant à l'échelle vous êtes obligé de vous électrocuter, c'est pour cela que vous devez avoir un minimum de points de vie si vous voulez survivre. **Réfugiez-vous en haut de l'échelle** et attendez que ça se calme. L'acide monte et, au bout d'un moment, vous pouvez sortir par la porte au-dessus de laquelle clignote une lumière rouge.

Plus loin, après un ascenseur, une autre pièce est partiellement inondée. Faites des super sauts sur les caisses en entrant à gauche. Tuez les Headcrabs et montez à la salle de contrôle pour actionner la plate-forme mobile afin d'ouvrir la porte ensuite pour pouvoir sortir. Positionnez la plate-forme vers la gauche et revenez dans la pièce. Grimpez sur les caisses pour sauter sur la plate-forme puis à gauche de la porte et actionnez l'ouverture. Revenez sur la plate-forme encore une fois (il y a de l'armure sur les caisses dans ce coin et sautez sur les caisses à droite de la porte). Vous pouvez ainsi sauter par-dessus l'acide.

Actionnez les barrières dans la salle gigantesque qui conclut un couloir désert. Allez au fond à gauche et sautez à l'intérieur du tuyau rompu d'où sort un bruit d'eau. Après un gros plongeon, sortez de l'eau grâce à une échelle que vous trouverez en allant toujours vers la droite. Faites gaffe aux Barnacles, il y en a un peu partout.

Après une passerelle, à droite, il y a des grenades. Avancez et vous arriverez dans une pièce étrange. Sur la gauche, **un robot araignée** est coincé par des caisses en contrebas. Lancez une grenade sur les caisses explosives orange pour le décoincer. Il dépose la caisse qu'il transportait un peu plus loin. Attendez que l'alarme cesse de hurler et, au bout de la passerelle, un passage s'ouvre alors. Descendez à l'échelle et rejoignez la console de commande en sautant. Une pompe évacue l'acide et vous pouvez alors sortir.

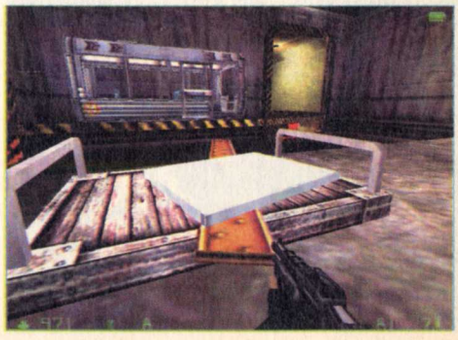


Empruntez un ascenseur une arme à la main et les nerfs à vif car une bande de hurleurs vous attend là-haut. Approchez le chariot de l'espèce de cabine de téléphérique. En sautant de la planche qui se trouve sur le chariot, vous pouvez atteindre la porte de la cabine et entrer dedans.

SAUVEGARDE **We are pulling out**

We are pulling out

Tout est un peu déglingué mais, une fois à bord de la cabine, celle-ci se met en route. Attention, à l'arrivée, il y a deux Slave troopers qui se téléportent sur le toit de la cabine et juste devant. Soyez prêt. Faites-vous accompagner du Barney qui se trouve un peu plus loin, il vous sera utile. À gauche au pied du mur en sortant de la cabine, il y a le flingue de base à ramasser.



Opposing Force

Il y a du monde un peu partout. Vous assistez à une scène où un scientifique se fait enlever par un Shock trooper qui casse une vitre au passage. Passez par là et ouvrez la porte pour que votre Barney continue à vous suivre. Juste après, approchez-vous de la porte où il y a écrit **"Security"**, ce dernier vous l'ouvrira, à partir de là, il ne vous est plus indispensable. Dans la petite réserve vous récupérez des munitions.

Cassez la vitre de la salle dans laquelle vous pouvez voir un **scientifique**. Entrez et parlez à cette blouse blanche, il peut vous soigner si besoin. Actionnez le plateau élévateur, et lancez une grenade au point d'arrivée plus haut lorsque vous êtes à mi-course pour avoir le temps de changer d'arme. Sinon préparez votre fusil à pompe, il y a deux Slave troopers en haut. Là c'est délicat. Rechargez votre armure, sautez sur les caisses à la droite du H.E.V. pour continuer en passant par le conduit d'aération qui se trouve juste au-dessus. Vous devez sauter sur le mince rebord du H.E.V pour bien y parvenir et c'est un peu galère. N'oubliez pas la mitraillette au pied du mur vers la droite du conduit d'aération.

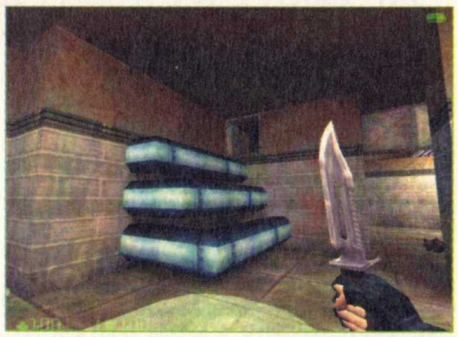
Après un petit périple sur une échelle, vous débouchez dans une pièce où il y a de la vie. Une vitre vous permet de voir vos copains se barrer à bord d'un avion à décollage vertical. N'espérez pas les rejoindre à temps. Parlez-en au gradé dans la pièce à côté. Ramassez tout ce qu'il y a. Dans une troisième pièce, un militaire garde **un réduit où se trouve un scientifique**. Vous serez peut-être obligé de l'abattre pour prendre l'armure à l'intérieur. Ce n'est pas prévu comme ça dans le jeu mais le type est stupide et refuse de bouger de l'encadrement de la porte.

Descendez les escaliers. Une porte se referme devant vous, elle vous menait à l'avion. Le problème, c'est qu'une porte s'est fermée aussi derrière vous et que des Slave troopers sortent du mur, peu de temps après. Continuez par la brèche qu'ils ont créée dans le mur.

SAUVEGARDE **Missing in action**

Missing in action

Mettez-vous en vision nocturne. Naviguez dans la tuyauterie. Attention, en arrivant dans une pièce, des Slave troopers vont débarquer. La sortie, c'est le conduit d'aération au-dessus de trois gros tuyaux légèrement décalés les uns des autres.



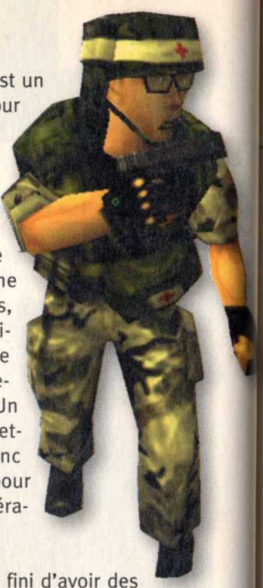
Cassez la grille au sol pour vous retrouver au-dessus d'un faux plafond. Un faux plafond, bien entendu, ça cède. Si jamais vous tombez, foncez dans le sens où vous avanciez pour sauter sur la table au fond de la pièce inondée. Un câble électrique rend l'eau impropre à la baignade, même momentanée. Le truc, c'est de passer par la gauche dès que vous voyez une dalle qui manque et qui vous montre la pièce d'en dessous. Sautez sur le câble électrique et contournez par la gauche. Ensuite foncez vers la suite du couloir en marchant au centre.

La salle des ventilos

Vous devez jouer les équilibristes en sautant sur les protections des deux ventilos sans toucher les pales pour rejoindre la fenêtre et sortir. Après une séquence sur une passerelle, vous débouchez sur de nouveaux ventilateurs. Passez entre les deux premiers. Descendez pour vous approcher des seconds. Vous devez passer par la trappe sous celui de droite qui n'a qu'une pale.

Les chaudières crache-feu

Brisez la grille qui vous sépare de la salle la plus chaude d'Opposing Force. Il y a des tunnels d'où sortent des flammes et c'est un passage un peu coton. Pour le premier tunnel, il suffit d'attendre que les flammes cessent et de sauter par-dessus. Pour le deuxième, il faut grimper sur la première caisse, attendre que le souffle fasse une pause et sauter par-dessus, mais là, c'est moins évident. Tâchez de tuer le Headcrab qui attend sagement de l'autre côté. Un Zombie version XL vous guette également, soyez donc concentré. Brisez la grille pour emprunter le conduit d'aération.



Vous n'en avez pas encore fini d'avoir des chaleurs. Accroupissez-vous pour casser la grille sous vos pieds, et hop, une nouvelle séquence souffle d'air brûlant. Évitez la première flamme et suivez la deuxième dans le tunnel. Sautez pour sortir du tunnel et tirez sur tous les zombies présents. Au fond de la pièce, repérez une caisse blanche sur laquelle il y a écrit **" Danger explosives"**. Amenez celle-ci devant la sortie du tunnel éclairé en rouge, grimpez les quelques marches derrière et actionnez le bouton **"test fire"**. Toutes les autres caisses explosent et créent un trou dans le sol. Engouffrez-vous-y.

Suivez avec précaution les tuyaux qui plongent vers le sous-sol et entrez dans le conduit d'aération bouché d'où provient le son d'un ventilo. Allez vers la gauche, vous ne tarderez pas à devoir casser une grille pour sortir. Sautez de votre parapet et descendez vers le camion en contrebas. L'un de vos potes est en train de finir de mourir, pas la peine de faire du sentiment, vous ne pouvez rien pour lui.

Avancez, les portes rouges sont fermées pour le moment. Faites gaffe. Dès que vous arriverez dans une zone d'obscurité, il y aura des Pit-drones. Tuez-les et revenez sur vos pas, actionnez l'interrupteur entre les deux portes rouges et apprêtez-vous à en

affronter d'autres. À l'intérieur du hangar, il y a une caisse dans le camion qui contient une mine à rayon laser et de l'armure près d'un établi. La suite est vers la droite en entrant dans le hangar. Les caisses à côté des escaliers qui permettent de sortir contiennent **un bazooka**. Il y a encore des Pits et vous arrivez à la cage de l'ascenseur.

L'ascenseur

Le scientifique coincé derrière les tables ne peut rien pour vous. Regardez dans la cage de l'ascenseur. Une explosion attire votre attention sur **le câble** qui pendouille. Les panneaux vous indiquent qu'il faut couper le courant avant de procéder à une manœuvre. Vous allez donc devoir descendre par l'échelle en face après avoir sauté sur le parapet qui se trouve sur la gauche. Vous pouvez également sauter sur l'échelle directement sans perdre de points de vie. Une deuxième échelle vous permet de rejoindre la cabine d'ascenseur écrasée en bas. Entrez dans cette dernière et passez par la trappe pour monter sur son toit.

Sautez dans la salle contiguë et allez vers la gauche. Faites attention à la flotte qui rend le sol glissant et sautez par-dessus les caisses qui barrent la route de l'autre côté de la flaque d'eau.

Sur la gauche, une porte grillagée vous mène à l'interrupteur que vous convoitiez. Actionnez-le et le câble qui pend dans la cage d'ascenseur ne sera plus électrifié. Sortez de la pièce de l'interrupteur. Passez par-dessus les caisses au bout du couloir et revenez à la cabine d'ascenseur. Grimpez deux échelles et placez-vous devant le câble qui pendouille dans le vide. Sautez dessus et grimpez jusqu'à ce que vous soyez à hauteur de la cabine d'ascenseur toujours en place. **Balancez-vous sur le câble** pour prendre de l'élan et sauter sur la cabine.

La barricade et la petite caisse bleue

Engagez-vous à gauche sur le palier. La porte rouge est fermée. Utilisez la petite caisse bleue pour vous hisser à hauteur d'une grille d'aération. Entrez-y. Le conduit explose un peu plus loin et finit dans l'eau. Continuez votre chemin, vous retrouvez la porte rouge, qu'on peut ouvrir cette fois, et vous devez reprendre la petite **caisse bleue** avec vous. Elle vous permettra de vous hisser un peu à hauteur de la barricade qui bouche la route juste avant (face à la barricade, un petit conduit d'aération mène à de l'armure). Placez la caisse près de la corbeille à papier et montez dessus. À droite de la porte grise, il y a une fenêtre que vous devez briser afin de lancer une grenade à travers. L'explosion vous permettra de passer par le mur détruit et de contourner la barricade. Il se peut que vous ayez besoin de plusieurs grenades pour y arriver. Prenez votre caisse avec vous et grimpez dans le conduit d'aération situé à gauche des doubles-portes rouges.

Les premiers grunts

Vous ressortez un peu plus loin dans une pièce où un scientifique se fait électrocuter. Avancez et descendez par le trou dans le sol. Il y a un scientifique et de l'armure. Plus loin dans la pièce, actionnez l'interrupteur qui est sur le mur et grimpez au câble qui pendouille juste au-dessus. Vous débarquez dans une grande salle. Activez la radio et vos premiers copains ne vont pas tarder à rappliquer en faisant sauter un mur. Amenez-les avec vous si vous en avez la patience. Approchez-vous de la porte à côté de laquelle il y a écrit **"ELEVATOR"** et votre ingénieur des mines va vous l'ouvrir. Prenez ensuite l'ascenseur.
À l'arrivée de l'ascenseur, vous entrez dans une

zone peuplée de Slave Troopers, méfiez-vous. La porte **"EXIT"** peut être ouverte par votre ingénieur, ensuite il ne vous sert plus à rien. Cette porte mène à une zone où vous trouverez de l'armure et des munitions. La route s'arrête dans la salle où il y a un écran de projection, le mur à gauche sautera lorsque vous vous en approcherez. La suite continue par une salle traversée par deux tuyaux.

Grimpez à une échelle et vous arriverez sur une passerelle rompue. Sautez par-dessus pour rejoindre la porte en face. Attention, sauvegardez. Une fois que vous aurez franchi la porte, dès le premier virage, vous serez attaqué d'une longue distance par trois gros streums au fond d'une pièce. Il y a des caisses explosives à côté d'eux pour vous aider à vous en débarrasser. Il en restera et, en faisant sauter la lampe sur la gauche dans la salle, vous ferez exploser une partie de l'environnement. Il y a de fortes chances que cela suffise à tuer les autres. En tout cas, vous devez tirer sur la lampe pour jouer à Tarzan en franchissant la salle grâce aux câbles violets qui pendent du plafond.

Montez sur le plateau élévateur et vous trouvez des munitions. Utilisez la radio et faites gaffe aux chiens hurleurs. Grimpez le long de la poutre brisée un peu plus loin et vous sortez à l'air libre. Un médecin attend que vous lui ouvriez une porte au-dessus de laquelle il y a marqué **"Secured Access, Lambda Sector Transport"**. Sauvegardez et ouvrez la petite porte grise derrière laquelle il y a une mitrailleuse automatique. Neutralisez-la et envoyez une grenade pour faire sauter les mines à déclenchement laser qui sont plus loin dans le couloir et sortez de là. Entrez dans le conduit d'aération brisé qui sort du trou par où vous venez d'arriver et préparez-vous à votre premier passage coton face aux assassins.

Opposing Force

Les assassins 1

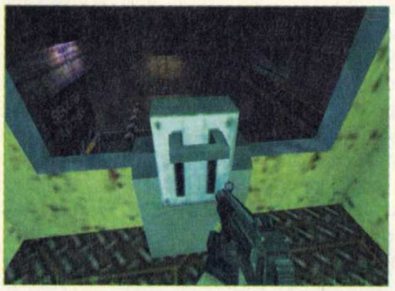
Le conduit est très court, allez à gauche et arrêtez-vous à la grille. Il y a deux assassins derrière un camion. **Pour briser la grille sans attirer l'attention, il faut utiliser la clef à molette avec le bouton droit de la souris**. Ensuite, une grenade de la mitrailleuse peut les tuer tous les deux d'un seul coup. Pour la suite, vous êtes seul maître à bord. Un petit détail amusant, la fusée explose si vous tirez trop dessus, c'est une mort inévitable.

Lorsque vous avez fini de nettoyer le hangar, ouvrez la grande porte rouge en face de la fusée et parlez avec l'ingénieur blessé. Sortez par la petite porte après avoir brisé le taquet en bois, qui la maintient fermée, à l'aide de la clef à molette. Vous atterrissez dans le couloir de la mitrailleuse automatique. Sortez, allez chercher le toubib et amenez-le à l'ingénieur blessé. Vous pouvez ensuite vous faire ouvrir la porte par l'ingénieur. Attention, dès qu'il enfonce la porte, une mitrailleuse automatique se met en route. Vous pouvez la détruire avant qu'elle ne tue l'ingénieur définitivement, mais c'est galère.

Les assassins 2

Ensuite vous tombez sur deux grunts qui vont vous être utiles. Ils sont face à une ligne de train électrifiée de l'autre côté de laquelle il y a une pièce. Dans cette pièce, il y a plein d'assassins femmes, les pires. Montez au premier étage de cette salle, et actionnez un interrupteur. Revenez sur vos pas. Tout de suite à gauche en sortant de la pièce, la voie est libre maintenant.

Longez la voie ferrée, faites vos provisions dans un recoin où il y a des caisses. Traversez la voie et sauvegardez. La suite ressemble à ce que vous venez de vivre, plein d'assassins hommes et femmes défendent la zone. Il y a un **PCV pour recharger votre armure** dans le premier recoin de l'entrepôt. Vous retraversez la voie à nouveau pour nettoyer le reste de la zone. Montez les escaliers et activez l'interrupteur qui vous ouvre une porte près de là d'où vous venez.



Continuez par cette nouvelle issue qui longe encore la voie ferrée. Au bout, il y a un assassin. Derrière lui, la pièce contient des armes et des munitions. Utilisez une petite caisse pour sauter sur le tuyau qui a percé le plafond, la suite est par là. Brisez la grille d'aération et allumez vos phares, euh votre vision nocturne, je veux dire. Le conduit débouche dans une salle et annonce un nouveau niveau.

SAUVEGARDE **We are not alone**

The flying freeman

Il y a des distributeurs de vie et d'armure près de la porte d'où provient un son terrible. Derrière cette porte se déroule l'expérience que vous avez vécue dans Half-Life en tant que **Gordon Freeman**. Ce dernier s'apprête à sauter dans la faille espace-temps qui l'entraînera sur Xen. Allez au bout du couloir à l'opposé des distributeurs et ouvrez la porte, vous verrez Freeman sauter mais vous ne pouvez pas l'abattre (je vous rappelle que c'est censé faire partie de vos objectifs).
Une fois dans la gigantesque salle d'expérimentation, restez super calme pour tuer les monstres

volants, le Desert Eagle à visée laser est assez efficace contre eux. Ne suivez pas Freeman. Grimpez sur la passerelle cassée. Au bout de celle-ci, il y a une sphère de téléportation que vous utilisez pour vous retrouver sur Xen.

MARRE DES MARÉES NOIRES ET DE LA POLLUTION ? WWW.LOISIR.NET, LE PREMIER SITE EN OCTET RECYCLÉ.

Sur xen, restez zen

Sautez d'abord sur la plate-forme en contrebas (vous y verrez le cadavre de Freeman). Utilisez le trampoline organique pour sauter sur la plate-forme qui est à gauche de celle où il y a le cristal jaune et des éclairs. La gravité est plus faible que sur Terre, méfiez-vous. Continuez vers la gauche pour sauter à l'endroit où vient de débarquer un scientifique (il se peut qu'il arrive alors que vous êtes déjà dessus) qui meurt immédiatement.

C'est près de ce scientifique que vous récupérez **le Displacer**. Cette arme vous permet de téléporter une cible en l'utilisant du bouton gauche et de vous téléporter à l'aide du bouton droit. Soit vous l'employez maintenant (c'est sans grand intérêt) et vous reviendrez à votre point de départ après un bref passage sur Terre, soit vous continuez à jouer les acrobates pour vous jeter dans la sphère de téléportation qui est tout en haut en l'air.

Si vous faites usage du displacer, vous êtes coincé dans une salle. Il y a un Slave trooper et un hologramme de jeune femme (celle qu'on voyait dans le training d'Half-Life). Vous devez casser la vitre qui vous sépare de la petite pièce à côté pour rejoindre la sphère qui vous téléporte à nouveau à côté du scientifique mort. Si vous choisissez l'acrobatie, sautez sur la plate-forme voisine de celle du scientifique, elle a un trampoline. Cette fois, vous devez atterrir très

loin, vous ne devez pas sauter sur la plate-forme la plus proche, c'est une impasse.

Le mieux, c'est d'utiliser le trampoline un coup pour rien, sur place éventuellement, pour repérer où vous devez aller ensuite. Il y a deux chiens hurleurs qui vous attendent, vous devez aller sur la plate-forme à côté de celle où ils se trouvent, mais on ne les voit pas tant qu'on n'a pas sauté. L'atterrissage est assez loin aussi prenez de l'élan avant de sauter grâce au trampoline. Tuez les chiens et allez sur leur plate-forme. Utilisez le trampoline pour accéder à la plate-forme la plus haute. Maintenant vous pouvez soit sauter sur les rochers jaunes qui gravitent autour de la sphère de téléportation qui mettra fin à vos souffrances sur Xen, soit sauter directement sur la sphère en question si vous le sentez bien.

Retour à Black Mesa

Un couloir vous mène à un ascenseur. Prenez-le, sortez sans crainte, vous n'êtes pas attendu. Une fois arrivé, allez à droite et, en revanche, un peu plus loin, il y a des Pit-drones derrière une console. Appuyez sur le bouton jaune qui est présent sur celle-ci pour libérer le scientifique qu'on voit coincé dans une cage sous l'eau (on le voit à travers les vitres). Le type est téléporté dans la pièce où vous êtes. Ordonnez-lui de vous suivre et rebroussez chemin. Repassez devant l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé et mettez-vous près de la porte à lecture rétinienne afin qu'il vous l'ouvre. Vous pouvez aussi lui extraire ses globes oculaires pour vous en servir mais il ne me semble pas que le jeu prenne ça en compte, dommage.

Après la porte, un streum, dont je ne me rappelle plus le nom, vous attend. Continuez avec votre scientifique, vous allez voir un truc rigolo. Il y a une porte du même genre un peu plus loin mais, lorsqu'il essaye de l'ouvrir, tout explose, c'est cool.

SAUVEGARDE **Crush depth**

Crush depth

Bon, pour sortir, vous devez entrer dans l'espèce d'aquarium dont la vitre est cassée et grimper à l'échelle qui est dedans. Faites gaffe, c'est truffé de Pit-drones peu après. Grimpez à l'échelle, retournez-vous et envoyez une grenade juste au-dessus, dans l'entresol. Montez à l'entresol et tirez ou envoyez une grenade dans la faille du mur. Dès que vous irez au bout de l'entresol, d'autres Pits sortiront du plafond et casseront le mur. Vous n'avez qu'à avancer pour les faire sortir et redescendre près de l'aquarium pour vous les faire à la grenade.

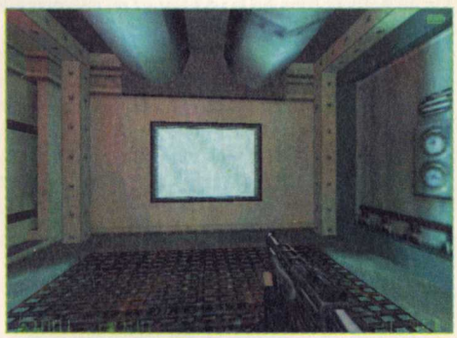
Entrez dans le trou que les Pits ont ouvert dans le mur, allez au fond de la pièce et entrez dans le conduit d'aération. Brisez une grille pour en sortir et vous vous retrouvez de l'autre côté de la porte où vous avez vu périr le scientifique.

Téléportation artisanale

Entrez dans la cage qui trône dans la pièce et actionnez l'interrupteur. Vous êtes alors téléporté dans le bassin qu'on voit à travers les fenêtres. Il n'y a qu'une issue, vous ne pouvez pas vous tromper, ce n'est pas la peine de refaire surface. Quelques zombies et des Headcrabs vous guettent, rien de bien grave. Une grille et un conduit d'aération vous permettent de continuer un peu plus loin.

Vous devez tomber dans un nouveau bassin, là, remontez à la surface et hissez-vous sur le ponton. Il y a des Headcrab, un Zombie version gros modèle et un normal juste après, ce n'est pas très confortable, vu l'endroit. Vous êtes peu après en hauteur avec des monstres en bas, c'est plus agréable. Attention, dans la première pièce où vous descendez, il y a une réserve d'armure et une pour la vie, **n'utilisez surtout pas cette dernière**, elle donne la mort en explosant si vous vous en servez, fun non ?

Continuez à descendre et tournez la valve qui se trouve dans la dernière pièce la plus au sous-sol. Cette valve ouvre une grille qui permet à un monstre marin de s'ébattre dans le bassin d'où vous venez. Vous devez maintenant plonger dans le bassin et en sortir par la grille du monstre. Faites vite, nagez le long d'un couloir pour finir dans un sas dans lequel vous tournez une vanne afin de pouvoir respirer. Une porte s'ouvre dans le sas et vous laisse sortir.



NON ! Ne touchez pas au bouton qui crépite d'étincelles ! Il vous fera perdre de la vie. Avancez, votre passage est bloqué par des arcs électriques, qu'à cela ne tienne, tirez sur le boîtier électrique et plus de problème.

Opposing Force

La porte d'après est plus coton, il y a de la vapeur. Il suffit de se baisser mais, dès que vous avancerez, des Pits se feront téléporter dans la pièce et la fête commencera. Avancez, et revenez vite sur vos pas, tirez sur le cadavre de grunt et son sac explose avec assez de force pour tuer les Pits à votre poursuite. Vous pouvez vous en sortir avec moins de style, mais ça compte le style, non ? Le problème, c'est qu'il vous reste probablement un Shock trooper dans la pièce protégée par la vapeur, mais on ne peut pas tout avoir. Mais si, on peut tout avoir. C'est simple, approchez-vous de la porte à vapeur et posez une mine à télécommande ou à déclenchement par laser. Attendez qu'elle explose. Normalement c'est le Shock trooper qui se fait zigouiller en premier, revenez tout de suite là où il est mort, **prenez-lui la bestiole qui lui permet de tirer** (elle se greffe sur votre bras) et butez le dernier Pit avec. Là vous avez tout.

Avancez, et vous entrez dans un sas. Appuyez sur le bouton pour en ouvrir la deuxième porte. Avancez sur la passerelle et entrez dans la sphère de téléportation. Vous n'avez pas trop le choix, un petit

passage sur Xen. Allez tout droit et sautez sur la plate-forme voisine de la vôtre pour revenir grâce à une autre sphère.
Actionnez l'interrupteur, une porte s'ouvre, avancez sur la passerelle cassée. Plongez dans l'eau, là où la passerelle est rompue, et remontez à la surface par un étroit conduit qui se trouve dans le bassin où vous débouchez. À titre informatif, si vous avez réussi à récupérer le bras du Shock trooper, ne tirez pas sur l'eau ni dans l'eau avec, vous le regretteriez, c'est mal.

SAUVEGARDE **Vicarious reality**

Vicarious reality

Vous débarquez dans un couloir inondé. Grimpez sur le tuyau en faisant gaffe au câble électrique. **Attention aux Headcrabs**, montez sur la passerelle et allez à droite vers les escaliers. Avancez, passez une porte, parcourez le long couloir éclairé en rouge jusqu'au bout et assurez-vous que la porte au fond est bien fermée. Revenez doucement sur vos pas, un Shock trooper et deux pits se téléportent à ce moment-là. C'est sûr que, dans un couloir, vous ne pouvez pas les louper mais eux non plus ! Un petit coup de Displacer devrait mettre tout le monde d'accord.
La téléportation des monstres a fait péter les vitres, vous pouvez donc passer par la fenêtre cassée pour sortir de là. Dans cette salle immense, il y a une porte ouverte taillée dans le rocher mais, lorsque vous vous en approcherez, vous ferez la connaissance de votre premier **Voltigore**. Ces bestioles ne sont ni rapides, ni intelligentes, abritez-vous derrière les rochers quand elles tirent (un seul de leurs éclairs de plein fouet vous tue) et tournez autour, c'est sans histoire. Les prochains Voltigores du jeu sont à des endroits infiniment plus galère.
Franchissez l'ouverture dans la roche et actionnez l'interrupteur qui commande la porte juste derrière. Avancez, cette fois c'est l'interrupteur d'un monte-

charge qu'il faut actionner. Un gros zombie et des Headcrabs vous veulent du mal dans la pièce en haut, sauvegardez. Dans la salle en question, **n'ouvrez pas la cage aux bestioles, à moins d'être maso**, sauf celle qui contient les petites bêbêtes qu'on lance et qui vous bouffent si elles ne trouvent personne d'autre. Il n'y en a quasiment pas dans Opposing Force.
Allez vers la gauche (en ayant le monte-charge dans le dos). Passez la porte, il y a **un distributeur de vie** juste à droite. Dirigez-vous vers l'ascenseur. En route, sur la

gauche, vous pouvez ouvrir la porte, mais écartez-vous tout de suite because Headcrabs. Il y a **des munitions et de l'armure** à l'intérieur.

La cage d'ascenseur, le retour

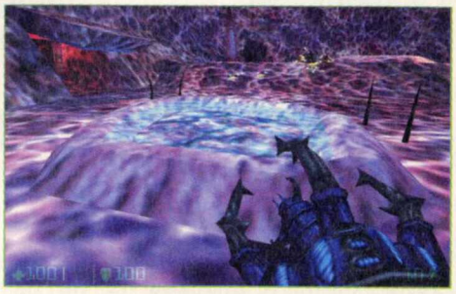
Allez à l'ascenseur. Sautez sur le montant de la porte de gauche et finissez de briser le carreau pour passer par cette petite ouverture. Le plafond de l'ascenseur est ouvert, montez dessus. Une échelle vous permet de monter dans la cage de l'ascenseur. Arrivé au palier tout en haut, allez sur la corniche, faites-en le tour et laissez-vous tomber sur la porte cassée qui dépasse du palier. Je vous conseille de sauvegarder.
Avancez, allez à gauche. Une porte s'ouvre sur un couloir courbe en verre. Une nouvelle porte, encore un long couloir, tournez à gauche et prenez l'ascenseur. Descendez, allez à droite après l'éboulement. La porte près du distributeur de vie s'ouvre sur une pièce pleine de pits. En haut à gauche, une grille d'aération ouverte et une lumière rouge finiront fatalement par attirer votre attention. **N'y allez sur-**

tout pas, il y a des bestioles à récupérer mais une tripotée d'entre elles vous tombe dessus au moment où vous prenez les recharges. La curiosité est parfois un défaut.

Un petit bout de xen

Brisez la baie vitrée qui se trouve sur la mezzanine. Faites attention en vous penchant, il y a plein de bêbêtes très loin en bas, c'est peut-être le moment de leur envoyer les vôtres. Descendez sans vous casser la gueule. Dans ce morceau de Xen, il y a un trampoline, inutile, juste pour les curieux et **une fontaine de vie** (pour les curieux aussi, s'ils essayent le trampoline...). C'est une petite flaque d'un liquide multicolore dans laquelle il vous suffit de faire tremper pour vous régénérer.

Vous trouverez dans les parages d'étranges petites plantes vertes à même le sol, sur lesquelles poussent des boules de couleur identique. Ces boules, lorsque vous les prenez, vous servent de munitions pour une nouvelle arme alien que vous n'allez pas tarder à récupérer. Repérez ces plantes et sachez que les boules repoussent automatiquement au bout de quelques secondes (ne faites pas comme Jeff qui tirait dessus



au début et se plaignait qu'il n'y avait pas assez de munitions pour cette arme - il va me tuer s'il sait que j'ai écrit ça... -). Il suffit d'attendre un peu pour faire le plein total (sans jeu de mots).

Sortez de la salle par l'issue taillée dans le rocher et ouvrez la porte derrière. Un plateau élévateur vous mène à un nouveau labo. Rien à craindre pour l'instant. Un animal bouge près d'un aquarium renversé, ramassez-le, c'est votre **nouvelle arme alien** en question. Elle tire des grenades vertes lumineuses qui font beaucoup de dégâts et, vu la manière dont vous la caressez, j'ai l'impression que vous l'aimez déjà beaucoup...

Prenez par la droite et continuez jusqu'au bout du couloir, gaffe au gros zombie. Dans la petite serre, il y a des grenades pour votre nouvelle arme. Passez la porte à droite de la serre et progressez par là. Après un couloir et une nouvelle porte, vous verrez des hurleurs à travers une fenêtre.

Le barnacle

Un peu plus loin, une nouvelle pièce. Cette fois, ce sont des Barnacles qu'on voit à travers les vitres. Appuyez sur le bouton rouge de la console, un hologramme de scientifique apparaît. Il explique que le labo est arrivé à détacher un Barnacle pour bien l'étudier. Poursuivez votre route. Dans la pièce d'à côté, à l'intérieur de l'une des cages, il y a le fameux **Barnacle**, qui va vous servir d'arme (pas trop souvent, elle est délicate à employer) et de grappin, mais un grappin qui se fixe uniquement sur de la matière organique.

Dans la pièce suivante, vous avez l'occasion de tester votre barnacle. Trois rampes, dont deux qui contiennent des bestioles, vous permettent d'utiliser cette arme, la troisième rampe vous montre qu'il n'y a pas moyen de faire coller la langue sur les rochers ou sur les caisses. Une dernière salle vous permet de vous entraîner à accrocher le Barnacle aux protubérances organiques que vous trouverez dorénavant régulièrement dans le jeu. Traversez la salle et passez la porte de l'autre côté.
Prenez le monte-charge, il vous descend. Derrière la porte noire se trouve la pièce que l'on voyait en regardant le discours de l'hologramme. Cette dernière est truffée de Barnacles mais surtout de Headcrabs. Ensuite un autre monte-charge vous fait monter, et là, c'est un Shock trooper et des pits que vous allez devoir zigouiller dans la salle. Le timing de cette salle est très rapide, on ouvre la porte et on se fait immédiatement tirer dessus.

Soit vous allez tout droit et vous finirez dans une impasse après avoir pris un ascenseur, soit vous montez les marches et continuez directement. L'impasse contient quelques caisses avec de l'armure et des munitions mais elle est défendue par un Shock trooper et des Pits. À vous de voir si ça en vaut le coup.

Si vous montez directement les escaliers, vous déboucherez peu après dans un couloir qui mène à une salle gigantesque. Attention, il y a là plusieurs des bigs streums d'Half-Life complètement aveugles, ils se repèrent à vos bruits de pas. Pour le premier, il suffit de longer le mur, pour les autres, si vous avez besoin du contenu des caisses qui sont à proximité, tirez sur eux et ils s'enfouissent quelques instants dans le sol, ou alors **marchez** (on le fait rarement dans le jeu), ils ne vous entendront pas. La

sortie est aérienne, utilisez votre Barnacle sur les plantes qui encadrent une fenêtre en hauteur, il y a également une plante à l'intérieur de la fenêtre, plus pratique, mais on ne la voit pas bien d'en bas.
Entrez ensuite dans le conduit d'aération. Il vous mène à une salle sans issue apparente. Vous devez actionner l'interrupteur du boîtier électrique près de la radio pour arrêter le ventilo (le petit, pas le gros au plafond) qui vous empêche de sortir. Profitez-en pour écouter la radio avant de casser la grille qui protège le ventilo et de continuer par le conduit où il se trouve.

SAUVEGARDE **Pit worm's nest**

Pit worm's nest

Votre conduit vous lâche dans une salle inondée. Ouvrez la porte avec précaution et allez-y. Une autre porte avec une ouverture à commande vous ouvre l'accès à un endroit énorme, un collecteur. Grimpez

à l'échelle et vous verrez peu après **le premier big boss** du jeu. Lui, son point faible, c'est son œil énorme et unique. Ne paniquez pas, il ne faut pas se mettre à sa portée ni rester immobile trop longtemps, sa cadence de tir est assez lente. C'est un système d'interrupteurs qui va vous permettre d'inonder la salle avec de l'acide pour pouvoir le tuer.

Le premier boss de fin de niveau

Le premier panneau de contrôle que vous verrez en arrivant dans la salle (Bridge control) est le dernier endroit où vous devrez venir pour vous enfuir en faisant jaillir une passerelle.

Descendez au rez-de-chaussée, allez vers la droite. Arrivé dans un couloir où le parquet métallique grillagé est rompu, butez les Pits de loin. Sautez dans la faille au sol et passez sous le parquet. Brisez la grille du conduit d'aération. Une fois sorti, actionnez la manette qui est sur le mur en face de la console de commandes. C'est cette dernière qui libérera l'acide dans la salle du Boss.

Opposing Force

Passez la porte n°3. Un peu plus loin, il y a des pits. Grimpez l'échelle. Vous retombez dans la salle du Boss. Allez sur le balcon et bougez le levier "Steam Vent" à droite. De l'autre côté de la salle du Boss, une plante sur le mur va vous permettre maintenant de vous élancer à l'aide du Barnacle pour trouver une valve.

Sortez de la salle du boss par le rez-de-chaussée et la porte n°2. Utilisez la manette rouge pour ouvrir la nouvelle porte n°2 qui vous empêche de continuer. Attention aux pits. Descendez l'échelle. Vous devrez traverser une salle inondée et remplie de caisses. Une petite de ces caisses vous permet de passer par-dessus la barricade qu'elles forment. Continuez à progresser et grimpez dans le monte-charge. Allez au bout de la passerelle et appuyez sur le bouton dans la petite pièce.

Rebroussez chemin. En revenant dans la salle remplie de caisses, vous constatez que les parois se sont rapprochées et qu'il ne reste qu'un étroit couloir. Repérez une grille au sol, brisez-la et laissez-vous tomber par l'ouverture. Vous plongez dans l'eau. Montez la petite échelle et brisez la vitre. Vous arrivez en sous-sol dans un endroit avec deux gros conduits d'eau au-dessus desquels il y a écrit **"Intake"** et **"Outake"**. Bougez le levier sur le panneau de contrôle et l'eau va se mettre à monter. Revenez dans le puits où vous êtes tombé et attendez que l'eau vous remonte au niveau de la petite ouverture.

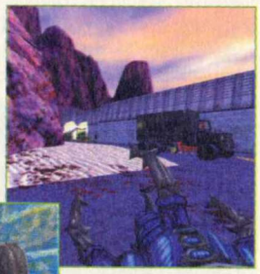
Continuez votre route en vous repérant au tuyau rompu pour revenir à la salle du Boss. Activez le bouton du panneau de commande (il faut que les deux lumières soient allumées, j'ai personnellement eu **quelques soucis avec la valve** que j'ai dû tourner deux fois) et l'acide commence à envahir la salle et à tuer le Boss. Remontez au premier étage, appuyez sur la console pour faire sortir le pont et traversez-le. Vous vous en êtes sorti.

SAUVEGARDE **Foxtrot uniform**

Foxtrot uniform

Vous traversez une sorte d'égout, il n'y a rien dans l'eau, pas la peine de sauter. Servez-vous du Barnacle pour continuer par le plafond. Toujours plus haut puis sautez sur la passerelle. Grimpez à l'échelle, aucune porte ne peut s'ouvrir. Sauvegardez avant de mettre le nez dehors.

Vous entrez dans une zone où vous ne pouvez pas vous perdre mais où vous allez perdre souvent à mon avis. Il y a des Assassins un peu partout et l'environnement est construit de manière à ce qu'ils puissent se planquer partout. Des Grunts viendront vous aider mais, vous les connaissez, il ne vous sauveront pas forcément la vie. **Ne faites pas sauter les explosifs et autres bonbonnes de gaz, sinon c'est une fin de jeu inévitable**. Ce passage se termine avec deux Shock troopers qui se battent contre des assassins. Arrivé ici, vous devez trouver



une bouche d'égout pour continuer.
Ce moment du jeu est assez pénible, vous devez écumer des couloirs obscurs (un faux minilabyrinthe) remplis de Voltigores. Je vous conseille d'utiliser le Displacer contre eux ou les explosifs à distance. Dès que vous verrez de la lumière, longez le tuyau et tuez le dernier Voltigore.

Le nid de Pit-drones

Avancez dans l'égout, vous vous ferez canarder de loin par des pits. Au bout de cet égout, il y a une pièce rectangulaire. Aux deux extrémités de la pièce, des sortes de cheminées distribuent des pits par paquets au fur et à mesure que vous tuez ceux qui sont déjà présents. Vous devez agir sur **deux leviers** posés à côté des ouvertures par lesquelles les pits arrivent pour

avoir la paix. Ensuite, la seule sortie possible contient des Voltigores et encore des pits ainsi que des bébés Voltigores. Attention, il faut aller vite sinon vous épuiserez vos batteries pour la vision nocturne. La sortie de ce niveau se fait par une échelle éclairée. Des Grunts vous ouvrent une grille pour que vous puissiez les rejoindre.

Vous allez attaquer une zone très sauvage. L'environnement est le même qu'avec les assassins, mais vous devrez affronter essentiellement des extraterrestres. N'oubliez pas de remplir vos poches avant de partir à l'assaut avec vos hommes, **le fusil de sniper** est sur une caisse dans la pièce par où vous remontez à la surface.

Le deuxième boss de fin de niveau

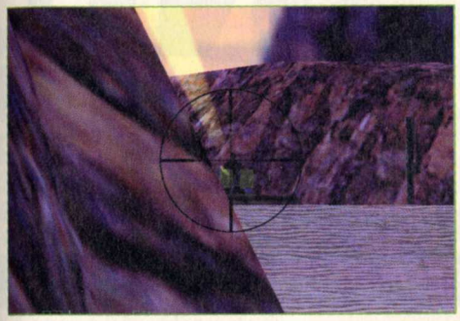
Vous terminez votre traversée des entrepôts face à l'un des boss d'Half-Life sur un barrage. Il est attaché par des câbles mais il peut vous descendre quand même. Regardez par curiosité vers la tour, il y a l'homme à la mallette. Ne gaspillez pas vos munitions, vous ne pourrez pas tuer ce salopard de directeur. Pour le Boss, vous devez employer **le détonateur** qui est de l'autre côté du pont, le problème c'est qu'il ne vous laissera pas passer.
À gauche et à droite du streum, **sur la falaise**, il y a **des plantes** qui vont vous permettre de passer dans son dos. En arrivant là, des Shock troopers vont se téléporter.

Il m'est arrivé un truc marrant, sans tenir compte de moi, l'un d'entre eux s'est mis à se battre contre le Boss, c'était assez folklo. L'explosion fait sauter le centre du barrage, continuez par le tuyau rompu qui se trouve à cet endroit.

SAUVEGARDE **The package**

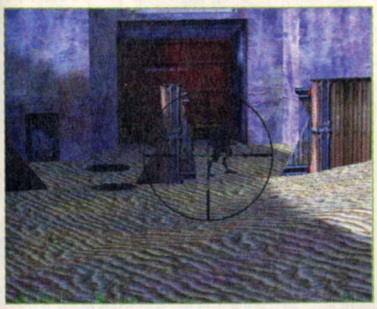
The package

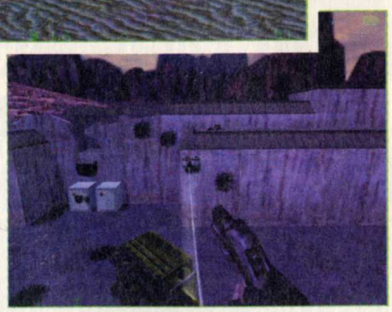
Vous vous retrouvez dans le noir, une grille se dérobe sous vous et vous êtes emporté par le courant. De nouveau à l'air libre, vous rencontrerez deux grunts pressés d'aller fighter de l'assassin. **Gare à la mitrailleuse lourde**.



Vous allez d'abord avoir une petite séquence d'affrontement en plein air et ensuite un défilé vous mène dans une autre zone où vous allez vous faire tirer dessus par **un mortier lourd**. Repérez-le immédiatement (à gauche en arrivant dans cette sorte d'arène) et **snipez le tireur en priorité**. Il y a une porte entre les deux énormes issues fermées, elle vous donne accès à une pièce où il y a une radio et de l'armure dans les caisses. Poursuivez par l'issue à gauche du mortier. Elle vous mène à ce dernier mais c'est truffé d'assassins à l'intérieur.

À l'aide du mortier, faites sauter la palissade devant l'énorme porte rouge, et plus exactement, la porte au milieu. Insistez bien, ça ne saute pas forcément du premier coup. Le mode d'emploi du mortier est simple, une commande pour chaque axe et un bouton rouge pour faire feu. Une troupe de Voltigores et de Shock troopers va surgir, abattez-les.





Dans la construction semi-détruite au centre, il y a de l'armure mais des aliens apparaîtront si vous la prenez et vous êtes coincé en contrebas, je vous conseille de ne pas y aller.

La sortie se fait par une petite porte à gauche de l'énorme porte rouge, on ne pouvait pas la voir à cause de la palissade. Revenu en extérieur, l'accueil est chaud, préparez le lance-roquettes, un **hélicoptère va essayer de vous buter**.

Vous grimpez puis redescendez dans une cour. Montez à une échelle puis sautez sur les toits grâce à une sorte de bitte d'amarrage. Vous Descendez une échelle et vous devez ensuite passer sous une porte entrouverte. Tout ça pour arrêter le courant sur un boîtier et revenir sur vos pas pour jouer les funambules en traversant la cour grâce au câble électrique qui est sur le toit. Une grosse grille d'aération vous permet de revenir en sous-sol.

Séquence Assassins à nouveau, nettoyez le secteur. Vous devrez désactiver l'ogive nucléaire dans le camion pour que le Barney que vous voyez à travers une porte vitrée accepte de vous ouvrir.

SAUVEGARDE **Worlds collide**

Worlds collide

Un ascenseur vous descend aux enfers. C'est un de mes passages favoris, vous avez un entrepôt à traverser et il est bourré d'Assassins. **Une mitrailleuse lourde** constitue une première difficulté, la deuxième c'est que, pour avancer, à un moment donné vous devrez vous glisser entre deux caisses de celles qui se baladent sur un téléphérique et vous planquer contre un mur. L'instant d'après, vous repassez entre deux caisses pour sortir du tunnel où elles voyagent et vous vous retrouvez face à des assassins en hauteur. Vous terminez par devoir bondir de caisse en caisse lorsque vous serez coincé.
Vous devrez sauter sur des caisses qui se balancent au-dessus d'une salle pleine d'action avec des aliens qui se battent contre des assassins. Ce sont les extraterrestres qui gagnent, je sais je vous gâche le plaisir, attendez qu'ils le fassent pour entrer dans la pièce et tuez tout ce qui grouille au sol avant d'y mettre les pieds. Au fond de la salle, une commande ouvre une porte.

Le dernier boss

Un dernier Barney vous explique que quelque chose d'horrible va arriver en bas. Prenez tout ce que vous pouvez avant de descendre par le monte-charge. Une salle parcourue par un vent terrible met votre Barney hors d'usage. Allez au fond, descendez l'escalier. Vous arrivez dans l'antichambre du Boss de fin de jeu. Vous remarquerez qu'il n'est pas encore là dans la pièce principale mais il ne va pas tarder à arriver. La systématique pour le tuer est simple.

Au bout des passerelles qui sont en surplomb par rapport au Boss, il y a des **canons laser**, utilisez ces deux canons pour tirer dans les deux yeux du Boss et il se met à gesticuler. C'est à ce moment-là que vous tirez sur tout ce que vous pouvez dans **l'ouverture rose violacé qu'il a dans le ventre** (s'il se met à gémir, c'est qu'il réagit, les balles marchent mieux que les explosifs). Recommencez cette opération (quatre fois normalement), tir dans les yeux, tir dans le bide, Shocktrooper à éliminer... À moins d'être à court de munitions, ce qui est impossible, vu les petites boules vertes, vous ne pouvez pas le louper. Il y a **une mare de vie** sur la mezzanine dans la pièce à côté du Boss, elle est très utile.

The end

Shepard a gagné mais, en fait, il a perdu. Vous revenez à vous face à l'homme à la mallette qui vous informe qu'il ne peut vraiment pas se permettre que vous parliez mais qu'il répugne à vous tuer. Vous vous retrouvez donc quelque part dans l'espace, sur Xen ou ailleurs, mais dans le noir en tout cas, l'angoisse. Il est vraisemblable qu'une suite vous propose d'aller délivrer Shepard.

Luis
ldeoliveira@loisir.net

Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE (NDR : DÉSOLÉ POUR LA CITATION...). LE CINÉMA, LA MUSIQUE, L'AUTOMOBILE, LES SPORTS, LES VOYAGES, LES SORTIES, TOUT ÇA, C'EST AUSSI SUR WWW.LOISIR.NET.

ENCORE + NET

Pour tout savoir sur les jeux multiplayer & Internet

LA GRANDE NOUVELLE DE CE MOIS-CI, C'EST L'ARRIVÉE DE L'ADSL QUI PERMET DES DÉBITS CONTINUS À 50 KO (ET MÊME DEUX FOIS 50 KO EN PARALLÈLE). C'EST BIEN MAIS C'EST CHER, AVEC UN ABONNEMENT À PLUS DE 400 F (SANS PARLER DU COÛT D'INSTALLATION) ET RÉSERVÉ À PARIS ET CERTAINES VILLES POUR L'INSTANT. L'ADSL A TOUT DE MÊME SES CHANCES CAR DE LEUR CÔTÉ LES ABONNÉS DU CÂBLE EN SONT À VOULOIR SE FAIRE REMBOURSER POUR LES MOIS DE GALÈRE QU'ILS ONT VÉCUS. ET DANS TOUT ÇA ON OUBLIE UN PEU LES JOUEURS, NON ?

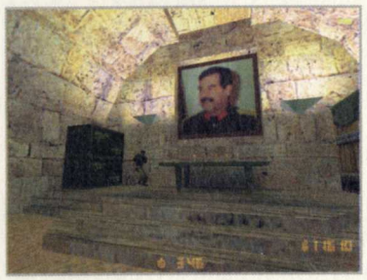
Jeff

LE TOP MULTIJOUEUR

1. → AGE OF EMPIRES II - 94 %
   PC Soluces 31
2. ↗ QUAKE III - 91 %
   PC Soluces 33
3. ↗ COUNTER STRIKE - 93 %
   PC Soluces 32
4. ↘ HALF-LIFE - 95 %
   PC Soluces 21
5. ↘ STARCRAFT - 88 %
   PC Soluces 16

Le meilleur encore meilleur

La version 5.0 de Counter Strike est sortie (et si tout se passe bien, vous devriez la trouver sur le CD) avec quelques améliorations importantes comme l'augmentation du QI des otages (il passe dans le positif), l'apparition d'un fusil à pompe à la cadence de tir ravageuse (y va être aimé celui-là), trois nouvelles cartes superbes (peut-être un chouia trop grandes) et enfin plein de petits détails qui facilitent la vie : icônes indiquant les zones d'achat d'armes ou de libération d'otages, libération automatique des otages ramenés, départ à compte à rebours pour les deux équipes afin qu'elles puissent tranquillement acheter des armes (et pour éviter les rushes), trois caméras dont une caméra de poursuite.



www.counter-strike.net

La cOte des jeux Disponibles

- SBK — PC Soluces 24 - Note 92 %
- X-WING ALLIANCE — PC Soluces 25 - Note 95 %
- CIVILIZATION CALL TO POWER — PC Soluces 25 - Note 93 %
- ALIEN VERSUS PREDATOR — PC Soluces 26 - Note 92 %
- DUNGEON KEEPER 2 — PC Soluces 28 - Note 92 %
- HEAVY GEAR II — PC Soluces 29 - Note 82 %
- UNREAL THE TOURNAMENT — PC Soluces 29 - Note 82 %
- FREESPACE 2 — PC Soluces 31 - Note 92 %
- LA ROUE DU TEMPS — PC Soluces 33 - Note 88 %

Y a pas que les jeux vidéo dans la vie (NDR : désolé pour la citation...). Le cinéma, la musique, l'automobile, les sports, les voyages, les sorties, tout ça, c'est aussi sur www.loisir.net.

Ça chine dans la colle

Les relations entre la Chine et Microsoft en sont à la guerre froide. D'un côté Microsoft est accusée d'être une puissance économique arrogante et étouffante (tiens, ça s'est vu ?) et de l'autre la Chine est taxée de plateforme internationale de la piraterie presque sponsorisée par l'état (90 % des logiciels, en Chine, sont pirates). Dans ces conditions, Windows 2000 a bien failli être mis sur la liste noire en Chine mais Bill semble avoir arrangé in-extremis les choses (à coup de pots de saké ?) car il préfère toujours grapiller 10 % d'un marché gigantesque plutôt que d'être piraté à 100 %.

Erratum humanum est

Pour cause de surmenage, deux erreurs se sont glissées dans les adresses Internet du mois dernier. Les fans de wargames retrouveront leur marotte sur :

http://www.theblitz.org

et ceux qui veulent se cultiver pourront toujours faire un tour sur :

http://perso.libertysurf.fr/pythacli/accueil.htm

La révolution pas Net

La Chine, toujours elle, vit une nouvelle révolution, cette fois en douceur : l'accès à Internet. Actuellement, seules les plus grandes villes sont équipées (il faut attendre que le reste du pays installe le téléphone (ce qui viendra tout de suite après l'eau courante), mais cela permet déjà aux gens aisés d'accéder au réseau mondial pour se faire une (autre) opinion. Cela reste tout de même étrange de pouvoir se connecter au monde entier dans un pays où les droits de réunion et de manifestation sont interdits ! Faudra-t-il élargir les autoroutes de l'information pour laisser passer les tanks de Tien An Men ?

CURIOSITÉS

It's a kind of magic

Archimage est un jeu Multijoueur entièrement gratuit mais uniquement en mode texte. Il s'inspire de Magic the Gathering pour les écoles de magie (magie noire, rouge, blanche...) et de Heroes of Might and Magic pour les monstres très nombreux (dragons, orcs, goules, géants...). Vous devrez gérer un royaume et affronter des Archmages pour conquérir le monde. Si vous êtes assez puissant, vous pourrez même déclencher l'Armageddon en vous associant avec d'autres Archimages.

http://archmage.magewar.com/

La magie continue

Tandis que George se creuse les méninges pour sortir une nouvelle trilogie plus minable que la plus minable des séries B (quel gâchis !), des fans font des films maison dont certains sont purement géniaux. Malheureusement il vous faudra une très bonne connexion car certains de ces films tapent dans le 40 mégas et plus. Je vous recommande chaudement "Troops" (les Storm Troopers enquêtent sur la mort de la famille de Luke) et "Tie-Tanic" (la vraie histoire du Titanic coulé par l'Étoile noire) qui sont parmi nos préférés.

http://www.visi.com/~blue/forceflicks/

Gratuit mais très cher

La mode des providers gratuits a commencé en Angleterre avec Freeserve. Depuis, d'autres providers sont apparus, flairant le bon filon : des revenus publicitaires "juteux" et un reversement des coûts de communications par les télécoms. Depuis que Freeserve a annoncé 70 millions de francs de revenus et 170 millions de dépenses (donc 100 millions de pertes sèches), le marché s'est un peu refroidi (genre zéro absolu). Finalement, je vais peut-être garder mon abonnement à Club Internet.

Rabbi Ja.com

Alors qu'il était sur son lit d'hôpital, un jeune homme de 17 ans a eu l'idée de créer il y a dix mois un site sur la communauté juive anglaise et Israël. On y trouve, entre autres, un "Cyber Rabbi" qui répondra à vos questions existentielles, un "cacher-sexe" pour faire des rencontres et une webcam sur le Mur des lamentations (tout est authentique). Ne riez pas : le site est déjà estimé à 50 millions de francs !

http://www.jewishnet.org.uk/

MONSIEUR ET MADAME LAIPIÉÇURLOAZIRPOANAITH ONT UNE FILLE BIONIQUE. COMMENT L'APPELLENT-ILS ? SUPER JAIMIE.

(SUPER ! J'AI MIS LES PIEDS SUR LOISIR.NET !)

Déconnecté de la réalité

Mitch Maddox, en plus d'avoir un nom de série B, est un allumé de première catégorie : il a fait le pari fou de tenir un an isolé dans une maison (vidée pour l'occasion) avec seulement son chat et un ordinateur connecté sur Internet. Pour marquer le coup, il a même changé son nom en "DotComGuy" (Type.com), ce qui n'est guère mieux. Son but est de prouver qu'on peut entièrement vivre en se connectant au Web : il utilisera le shopping électronique, l'e-mail et la visio-conférence pour rester en contact avec ses amis et créer une activité professionnelle. Le pire, c'est que ce pari a déjà attiré pas mal d'annonceurs, alors si vous avez une idée folle, n'hésitez pas : cela peut rapporter gros.

http://www.dotcomguy.com

CURIOSITÉS

RESTEZ GROUPÉS

Voilà un site qui ne pouvait exister que grâce à Internet : il s'agit d'une centrale d'achats pour particuliers. Le principe est simple : vous vous groupez avec d'autres acheteurs pour acheter le même produit afin d'en faire baisser le prix. Évidemment, si vous voulez acheter le disque collector du dernier concert de Claude François au Japon, ça ne marchera pas, mais vous aurez plus de chance pour un lecteur DVD ou une télévision 16/9e.

http://www.clust.com

Enchères : y a un os

Tandis que des sites se font hacker tous les jours, e-Bay se fait ridiculiser toutes les minutes : les enchères y sont de plus en plus farfelues et les "enquêteurs" d'e-Bay ne savent plus où donner de la tête. La récente mise aux enchères du nom de domaine www.Year2000.com a suscité une offre de dix millions de dollars qui s'avère un canular. Les responsables d'e-Bay se disent déçus : on les comprend puisqu'ils peuvent dire adieu à leur commission et bonjour aux moqueries. De toute façon, la réputation d'e-Bay est déjà faite.

CURIOSITÉS

ET TOUS SES AMIS

Bugs Bunny, Daffy Duck, Titi, Vil Coyote et tous les Looney Tunes sont sur ce site qui vous permettra de télécharger des fonds d'écran cartoon très cool. Le site semble non officiel, alors dépêchez-vous d'y aller avant qu'il ne soit fermé.

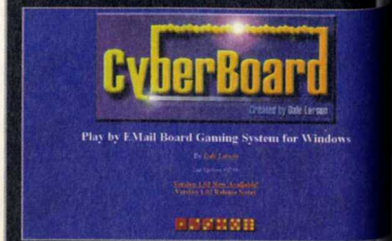
http://www.ping.be/~pin25875/

CURIOSITÉS

CYBER-WARGAME

Cyberboard est la meilleure aide de jeu pour wargame. Il vous suffit de scanner votre wargame préféré (cartes et pions) puis d'utiliser le programme pour échanger vos coups avec votre adversaire. Avantages : vous pouvez trouver un adversaire n'importe où dans le monde, le wargame ne prend plus de place (il reste dans sa boîte), le chat/le chien/les enfants ne font plus valser les pions. Le meilleur pour la fin : Cyberboard est gratuit (à la différence d'Aide de Camp) et pas mal de wargames ont déjà été scannés sur le Net (mais c'est très facile à faire). Ça vous dirait une partie de Starship Troopers, Cry Havoc ou Wooden Ships & Iron Men ?

http://www.execpc.com/~d-larson/cyberboard.html



Le loisir au bout des doigts!

www.loisir.net

Le portail qui se lit, se regarde et s'écoute

On a fait l'âge de la pierre taillée. Ok. On a vu l'âge du fer et du bronze. Ok. On entre dans l'âge du loisir. Ok, ok.

Alors on ne veut plus travailler. On ne veut surtout pas aller sur Internet pour le boulot. On veut y aller pour s'amuser. On veut pouvoir commander un CD ou un DVD à trois heures du matin, un dimanche. On veut savoir où passe le dernier Bond, à quelle heure, et ce qu'il vaut, aussi. Et on veut les résultats de la demi-finale. Maintenant. Pas après tout le monde.

On ne veut pas perdre des heures sur Internet à chercher, chercher, chercher. De toute façon, on sait ce qu'on veut : le meilleur libraire, le meilleur disquaire, le meilleur voyagiste, les meilleurs restaus, les meilleurs films, les meilleurs jeux vidéo. Les meilleurs plans. C'est simple, non ? Et tant qu'à faire, on veut tout ça dans une immense base de données.

On ne veut plus se cogner douze moteurs de recherche. On ne veut plus payer. On veut l'e-mail gratuit, les pages perso gratuites, les petites annonces gratuites, et on veut le journal livré à la maison, taillé sur mesure d'après nos goûts. Et gratuit.

On ne veut plus attendre. On veut des infos chaque jour en temps réel, des voyages en temps réel, du cinéma en temps réel, de la musique en temps réel. Et rien que le meilleur. On n'a pas le temps de trier tout ça. On veut que ça bouge ! Fini les images, on veut de la vidéo!

Et on veut ça maintenant. On a des doigts, on a un clavier, et on a Internet : on va pas attendre le 21e siècle pour s'y mettre. Surtout qu'il ne reste pas beaucoup de temps...

net LOISIR

www.loisir.net. Le loisir. Sur le Net.

CURIOSITÉS

UN GRAND BOND EN AVANT

A priori j'ai failli passer à côté de ce site sans m'arrêter : je croyais être tombé sur un site bassement commercial. Certe il y a des produits James Bond à acheter mais ce n'est pas le plus intéressant car si vous êtes fan, vous allez tomber à la renverse : on y trouve tout. Près de trois cents affiches de films (y compris les affiches publicitaires), l'historique de tous les méchants (connaissez-vous le prénom du docteur No ?), les adresses des acteurs, les James Bond Girls (photos à l'appui), les gadgets, les voitures (plan de l'Aston Martin DB5), les extraits de toutes les musiques de tous les films... Et tout ça en français par des pros qui font aussi le magazine officiel du film. Dommage qu'ils ne fassent pas aussi les films...

http://jamesbondoo7.net

Le Père Noël a loupé le coche

L'e-business, ou commerce électronique, est en plein boom : le chiffre d'affaires des entreprises européennes pour les fêtes de Noël uniquement fut presque équivalent au chiffre d'affaires total de l'année 1998. Mais, surprises par ce raz-de-marée, les entreprises n'ont pu livrer que 70 % de leurs clients à temps. Pour Noël prochain, étant donné que ce sera celui du prochain millénaire et que les gens seront encore plus équipés, je n'ai qu'un conseil à donner : commandez tout de suite !

Cyber-espace

Prévu pour février, JumpGate est le jeu dont vous rêviez sans le savoir car il combine à la fois Elite (le célèbre jeu de simulation spatio-économique) et Wing Commander (le jeu tout aussi célèbre de simulation spatiale). Et tout ça bien sûr sur Internet dans un univers persistant avec des milliers d'autres joueurs !

http://www.netdevil.com

Mankind à rebours

Au lieu de s'améliorer, les choses vont de mal en pis dans l'univers du jeu Mankind et le mot à ne pas prononcer est "Time Warp". Sous cette appellation très science-fiction, se cachent des plantages serveurs à répétition, c'est-à-dire que vous jouez et que deux jours plus tard les serveurs sont remis en arrière, annulant ainsi tous vos efforts. On prévoit bientôt des "Time Clash" : tous les utilisateurs qui feront bouffer leur licence à Vibes.

http://www.mkdefense.fr.st/

Ouvrez les VALVe

Le meilleur jeu au monde c'est Half-Life (vous êtes d'accord, non ?), que l'on doit à la société VALVe. Celle-ci a acquis une réputation telle qu'elle voit maintenant les choses en grand : elle vient de s'associer à Cisco Systems (l'un des plus grands acteurs de la conception d'Internet) pour réaliser un nouveau protocole - le PowerPlay - davantage adapté aux jeux on-line que celui utilisé actuellement (qui fut surtout conçu pour transférer des e-mails et des pages Internet). Le protocole devrait être disponible d'ici quelques mois et a déjà été adopté par de grandes compagnies comme Shiny (Messiah), Epic (Unreal Tournament), BioWare (Baldur's Gate), Volition (Freespace 2), Relic (Homeworld)... Alors, sera-t-on bientôt tous des LPB (Low Ping Bastard) : non, car cette offre est d'abord réservée aux USA et elle sera payante.

CURIOSITÉS

FICHEZ-MOI LA PLAY

Alors que la Dreamcast s'en sort pas mal pour l'instant (elle a des jeux fantastiques et ça m'arrache la gueule de dire ça), les choses se précisent pour la Playstation 2. Pour vous en convaincre, jetez un œil à ce site fait par un fan qui regroupe à peu près tout ce que l'on sait sur cette console et les jeux qu'elle aura.

http://gandalfg.free.fr/

CURIOSITÉS

J'AI LE MÊME À LA MAISON

Aller au cinéma c'est une corvée : le voisin de droite mange du pop-corn, le voisin de gauche dragues sa copine, le voisin de derrière tape dans votre siège, le voisin de devant fait une tête de trop... Alors pourquoi ne pas vous faire votre propre cinéma en vrai, avec un projecteur, une chaîne (DTS ?), un DVD. Tout cela est bien sûr très cher, alors raison de plus pour vous informer en consultant ce site qui rassemble une mine d'informations sur le Home Theater.

http:/:www.multimania.com/birno/homecine.htm

132 PAGES

POUR BIEN DÉBUTER SUR INTERNET

SPÉCIAL DÉBUTANTS PLUS DE 400 PHOTOS Impossible de se tromper !

PC SOLUCES
HORS-SÉRIE
N° 32

Internet f@cile

pas à pas
BRANCHEMENT SUR INTERNET

NOS CONSEILS POUR MIEUX **surfer**

ACHETEZ **en ligne**

NOS MEILLEURS PLANS POUR **payer moins cher**

e-Fun
Jouez contre le monde entier !

e-Thune
ÉCONOMISEZ DE L'ARGENT

e-Top
Les meilleurs sites

e-Tchatche
Communiquez à l'infini !

L 9506 - 31 - 29,00 F

132 PAGES POUR APPRENDRE À UTILISER

29F seulement

En vente chez votre marchand de journaux

Venise

TANDIS QU'AUX USA TOUTES LES SOCIÉTÉS PASSENT AUX JEUX ON-LINE, LA FRANCE PREND DU RETARD CAR LES ÉDITEURS SONT INQUIETS. TOUS SAUF UN : CRYO, QUI ESSUIE LES PLÂTRES. *Jeff*

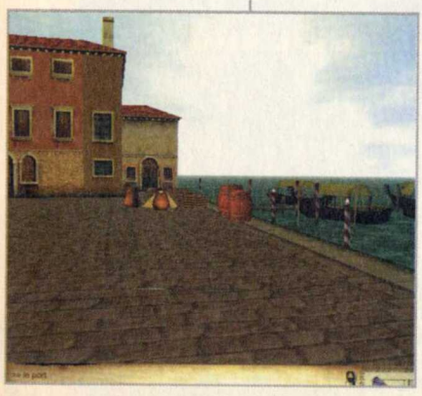
Vidéo sur le CD

GENRE
Gestion/diplomatie
ÉDITEUR
Cryo Networks
(www.ubisoft.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 233
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Massivement
CLASSIFICATION :
Tout public
REMARQUE :
Site officiel :
www.venise.zonejeux.com/

ÇA PREND L'EAU

Les canaux sont parmi les plus beaux lieux à parcourir.

La Place St Marc dans toute sa splendeur.



Venise est un jeu de gestion économique se déroulant au 16e siècle et il possède presque tous les ingrédients d'un bon jeu : on y incarne un marchand parmi d'autres (les joueurs du Net) qui cherchent fortune dans la cité des Doges. On commence avec un petit capital et quelques ressources (de l'argile), puis l'aventure commence ou plutôt... les mésaventures.

Nous voici donc sur le quai du port, représenté en 3D comme toute la ville (sans pouvoir rivaliser avec un Doom-like, c'est assez joli) et l'on erre dans les quartiers avant de savoir quoi faire, c'est-à-dire avant de lire la doc en ligne.

Retour au port donc car c'est là qu'il faut d'abord acheter un atelier de fabrication dans l'une des maisons (qui n'était pas vraiment indiquée). Venise étant à la base un jeu de gestion économique, tout se passe grâce à ces ateliers (une quinzaine au total) : on transforme les matières premières en produits finis que l'on peut ensuite vendre sur le marché ou exporter vers d'autres villes méditerranéennes en affrétant des navires dans la capitainerie (plusieurs types de navires sont disponibles).

C'est aussi sur le marché qu'on s'approvisionne principalement en matières premières : les commerçants reçoivent journellement des stocks qu'ils écoulent à prix d'or. Pour faire jouer la concurrence, on peut aussi visiter la bourse ou bien faire des échanges directement avec les autres joueurs rencontrés dans la rue. Tiens, en un seul paragraphe j'ai soulevé trois gros problèmes : les commercants, la bourse et les autres joueurs.

Revenez demain

Les commerçants tout d'abord : leurs stocks ne sont pas fonction du nombre de joueurs et de leur richesse, ce qui provoque des situations critiques de pénurie pour les joueurs débutants car les joueurs fortunés peuvent acheter tous les stocks trop facilement.

D'ailleurs, lorsque j'ai commencé à jouer, je n'ai pu acheter les marchandises que je souhaitais (les moins chères bien sûr) car il n'y en avait plus ! Il a fallu que j'attende le lendemain (en temps réel) pour enfin pouvoir continuer à jouer ! Sympa, non ? D'autant qu'on ne sait pas à quel moment les commerçants

BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT OU D'UN AVIS SUR UN JEU ? LAISSEZ UN MESSAGE SUR LE FORUM DE WWW.LOISIR.NET ET LA PLANÈTE ENTIÈRE VOUS VIENDRA EN AIDE.

Les antiquaires permettent de créer des collections, qu'on leur revend ensuite avec profit.

recevront leur prochaine livraison et qu'on ne peut pas passer de commande : rien ne garantit donc que si vous n'arrivez pas au bon moment le stock ne soit de nouveau vidé avant vous par un crésus. Là c'est carrément n'importe quoi : un jeu c'est fait pour jouer, pas pour être contemplé. Mais attendez, y'a mieux, vers la fin du test (et ça vaut son pesant d'or).

La bourse a, selon moi, un fonctionnement trop simpliste car elle correspond davantage à un dépôt-vente : on y place juste des offres d'achat ou de vente de marchandises. Oubliées les fluctuations des cours, la possibilité de spéculer.... Et qu'on ne me dise pas que c'est par fidélité historique : encore une fois, ce qu'on demande c'est s'amuser.

Enfin les autres joueurs : là c'est un peu délicat comme sujet. Venise serait plus une ville fantôme du Far-West qu'une capitale économique bruyante et grouillante. Bien sûr, le jeu vient à peine de sortir et il n'y a donc pas encore beaucoup de joueurs connectés, mais cela retire pour l'instant tout un aspect important du jeu : le système de vote pour devenir Doge. Qui pourrait voter pour vous s'il n'y a personne ? Mais ce problème disparaîtra sûrement avec le temps.

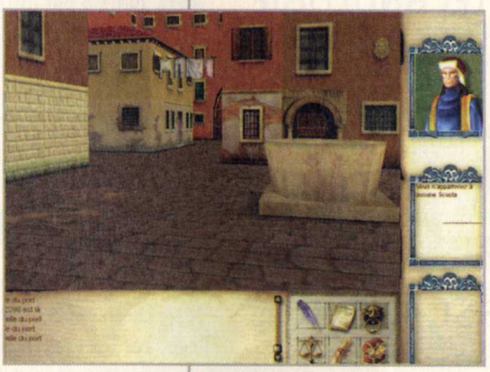
À votre bon cœur !

Mais voici la cerise sur le gâteau. À force de rencontrer autant de problèmes, je me suis retrouvé bloqué à quelques ducats près : je ne pouvais plus faire de transaction. Je cherche alors pendant une heure comment reseter mon compte pour recommencer une partie mais je ne trouve pas l'option. Je contacte la hot-line qui m'envoie l'e-mail suivant : "Pour éviter toute tricherie, on ne peut reseter le compte... Baladez-vous dans Venise, faites la manche, un riche donateur vous aidera bien, la vie est ainsi faite". Faut que je chante aussi pendant que je fais la manche ?

Alors, que dire de plus ? Cryo vient d'inventer le concept des joueurs SDF : t'achètes un jeu puis, si t'es mauvais, tu finis sous les ponts de Venise. Je hurle de rire rien que d'y penser.

Alors Venise, oui peut-être, le jour où le jeu sera fini, mais la manche, ça jamais !

Un joueur discute avec moi devant le marchand.



Les Avis

JEFF :
Les jeux on-line sont encore nouveaux et les éditeurs commettent des erreurs, mais avec Cryo ce sont des boulettes aux proportions pharaoniques. Vivement des patches pour corriger le tir !

LÉO :
Quand Jeff a raconté l'histoire de la manche je l'ai cru tout de suite : c'est bien une idée à la Cryo. J'en ai cauchemardé, Cryo l'a fait.

Les + −

+
- Concept général intéressant.
- Venise reconstituée.
- Le concours intégré dans le jeu.
- Le seul de son genre.

−
- Pas assez d'options de jeu.
- Des temps morts.
- Risque de finir sous les ponts.
- Le système de chat mal adapté aux intrigues.
- Interface peu conviviale (et buguée).

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	8/10
Sons	6/10

Note 68%

MaTos

LES PREMIÈRES VERSIONS DES CARTES GEFORCE ÉQUIPÉES EN DDR RAM ARRIVENT ENFIN, ET C'EST VRAI QUE C'EST ENCORE MIEUX ! UNE AUTRE TECHNOLOGIE ATTENDUE DEPUIS LONGTEMPS : LA SOURIS FORCE FEEDBACK PAR LOGITECH. TOUT ÇA, MAIS D'AUTRES CHOSES AUSSI, C'EST CE MOIS-CI. François fbaldjian@loisir.net

Super Bypass

Une évolution du chipset AMD 750 a vu le jour : le Super Bypass. En fait, lorsque cette option est activée dans le bios, elle permet, parfois, d'accélérer les échanges de données en empruntant des raccourcis de la carte-mère (vous savez, ceux qui ne sont pas indiqués sur le plan). Au final on obtient de maigres améliorations variant de 0 à 5 % (ouh là là !), mais c'est déjà ça de pris sur Intel. Il faut cependant être sûr d'avoir la bonne version du chip... AMD 751 rev. C, step. 5... allez bonne chance !

Samsung embarque plus de RAM

Samsung Electronics a annoncé la fabrication de barrettes de Rambus Dram de 512 Mo, contre 256 Mo actuellement. On doit ce remplissage extrême aux méthodes de fabrication des chips mémoire en 0,17 micron, ce qui permet de caser 16 chips sur une barrette. Pour le prix, j'en prendrai une demie...

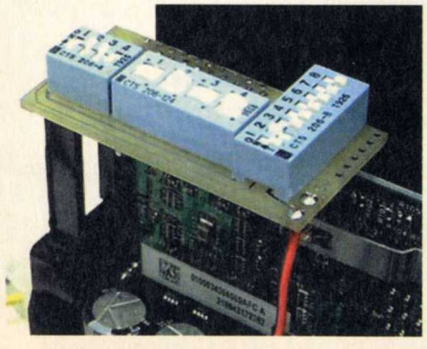
Chine 2000

La Chine a décidé de faire sa propre loi, en attendant qu'elle soit rendue, et souhaite ainsi interdire l'usage de Windows 2000 dans son administration. Le but de l'opération est de promouvoir les logiciels nationaux et de vivre ainsi en totale autarcie informatique.

BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT OU D'UN AVIS SUR UN JEU ? LAISSEZ UN MESSAGE SUR LE FORUM DE WWW.LOISIR.NET ET LA PLANÈTE ENTIÈRE VOUS VIENDRA EN AIDE.

Golden Fingers in the nose

Jusqu'à présent, le moyen le plus sûr d'overcloker un Athlon était de démonter la cartouche du processeur et de sortir le fer à souder afin de "strapper" quelques pistes. Mais lorsque l'on démonte la cartouche, on peut apercevoir un connecteur.... C'est ce composant inattendu qu'utilise le Golden Fingers de Aka (environ 500 F) pour se connecter. Des microswitches sont alors là pour choisir le coefficient multiplicateur et permettre ainsi d'overcloker l'Athlon. Ouais, mais c'était pas évident...



Cousin Hub

Les périphériques USB se multipliant rapidement, alors que les cartes-mères n'ont pas plus de ports, il faut bien arriver à l'évidence : il faut un hub. Eh bien, voilà un piti hub comportant quatre prises. Il se connecte au port... USB, et c'est tout. Je rappelle que si plusieurs périphériques sont connectés en même temps, la bande passante de 1,5 Go/s est alors divisée d'autant. Et pour 300 F, il est livré avec deux morceaux d'adhésif double-face pour le coller n'importe où. Et à l'envers, ça fait : buh.

Intel vs Athlon

La bataille du processeur le plus rapide commercialisé fait rage entre Intel et AMD. On en est à 800 MHz pour les deux et on attend le GHz pour trèèèèès bientôt.

Le Celeron n'est pas (encore) mort

Même si le gros des ressources d'Intel passe dans la guerre à la fréquence, les Celeron ne sont pas pour autant délaissés, avec cette dernière version à 533 MHz.

Guillemot mazouté

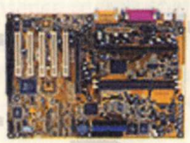
Guillemot, les périphériques divers et variés, voyez ? Le nom, "Guillemot" vient bien sûr du nom de famille des cinq frères associés, mais est également le nom d'un oiseau marin, breton plus précisément. D'où le logo de la société, un oiseau, un guillemot. Voilà. Tout ça pour dire qu'on a recueilli 35 000 oizos mazoutés par Total *(NDC : et qu'on n'est sûrement pas au bout du compte !)*.

La montre MP3

Casio a annoncé la sortie de la première montre MP3. Elle mesure 5 cm de côté, 2 cm d'épais et pèse 70 g (tout de même). Elle pourra contenir 33 minutes de musique qualité CD. Pour faire plus petit et moins pratique, ça va commencer à être difficile...

Rambus en bundle

Pour doper un peu les ventes, Asus prend le taureau par les cornes et propose sa nouvelle carte-mère équipée du chipset i820, la P3C-E , en bundle avec une barrette de 128 Mo de RDRAM, au prix de 4 600 F (la carte seule valant pas loin de 2 000 F). C'est, certes, un beau geste, mais c'est tout de même hors de cher. Désolé.



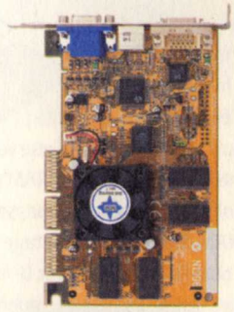
Elsa nous fait un flan

Pour ne pas être en reste, Elsa, le fabricant de cartes graphiques Teuton, propose aujourd'hui sa version DDR de sa carte GeForce, l'Erazor X². Seul le prix annoncé laisse perplexe : 2590 F. Surtout lorsque l'on sait que la version SDRAM peut être trouvée en magasin (en cumulant une remise de 200 F de la part du constructeur) à 1490 F !

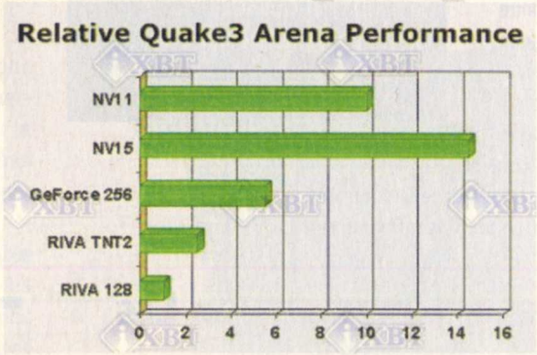
Comme les copains

Gygabite et MSI se lancent, tout comme Asus, dans la fabrication de cartes graphiques. Les premiers modèles à sortir seront tous deux équipés d'un TnT 2 et de 32 Mo de RAM. MSI fait dans le classique, mais équipe sa carte de sortie TV et DVI ! Rare à ce niveau de gamme.

Le modèle Gygabite semble avoir été conçu pour l'overclocking , avec deux préréglages d'horloge accessibles par jumper ! Et en plus, pour 1200 F, elle est bleue !



Déjà !



Voici les premières indications du potentiel des prochains chips Nvidia NV11 et NV 15. Les écarts sont impressionnants, mais il ne faut pas encore s'emballer. Les "pré-benchs", il faut s'en méfier... Ce qui est sûr, c'est que c'est mieux !

NV11 : 0.18 Micron, 160 MHz, 2 Pixel Pipeline. Fillrate de 320 Mpixel/s en single texturing (480 pour le GeForce) et de 320 Mpixel/s en dual texturing (240 pour le GeForce). Technologie Dual Display.

NV15 : 0.18 Micron, 160 MHz, 4 Pixel Pipeline. Fillrate de 640 Mpixel/s en single texturing (480 pour le GeForce) et de 640 Mpixel/s en dual texturing (240 pour le GeForce). Support des écrans plats numériques.

Toujours plus vite

Adaptec, bien connu des amateurs de SCSI, a annoncé la commercialisation prochaine de carte contrôleur au standard Ultra 160. Cette nouvelle norme double le débit de l'ancien Ultra 2 SCSi et passe ainsi à 160 Mo/s, trout en restant retro-compatible. Je sais que c'est un peu réservé aux pros, mais on peut toujours rêver ...

GeForce DDR :

3D Prophet DDR DVI vs 3D Blaster Annihilator Pro

Après la petite révolution du chip Nvidia GeForce 256, voici que les cartes s'équipent en plus de mémoire DDR, doublant ainsi la bande passante. Les petites faiblesses des versions SDRAM dans les hautes résolutions en couleurs 32 bits devraient donc s'effacer et laisser s'exprimer le GeForce 256.

Fiche technique 3D Prophet DDR DVI
Constructeur : Hercules / Guillemot • Modèle : 3D Prophet DDR DVI www.guillemot .com • Particularité : Core à 130 MHz, au lieu de 120 Sortie TV PAL/NTSC • Sortie DVI (sortie digitale pour écran numérique) • Prix : 2400 F

3D Prophet DDR DVI

Guillemot nous livre ici sa première carte estampillée Hercules, depuis le rachat de ce dernier par le premier. La qualité de l'électronique ne souffrira donc d'aucun reproche. Cette version intègre 32 Mo de DDR RAM cadencée à 150 MHz et qui offre donc une bande passante équivalente à de la SDRAM à 300 MHz. Avantage appréciable qui fait donc toute la différence avec le modèle précédent. Le core du chip est, quant à lui, cadencé à 130 MHz, contre 120 pour les autres. C'est à l'initiative de Guillemot que ce réglage est effectué en usine, en toute connaissance de cause, pour avoir effectué suffisamment de tests pour garantir une stabilité à 100 %. La carte est en outre dotée d'une sortie TV S-VHS (gérée par un chip Booktree BT869KRF, comme d'habitude), mais également, et c'est unique, d'une sortie DVI numérique pour écran plat (que je n'ai pas eu à ma disposition pour peaufiner le test..).

Fiche technique GeForce 256 :
32MB DDR SGRAM
256-bits quad-pipeline processing
480 millionx pixels/second
15 million triangles/second
AGP 4X with Fast Writes
Cube environment mapping supporté par DX7 et OpenGL
Bande passante mémoire de 4.47GB/second
350MHz RAMDAC

Les + −

+
- Performances, DDR, sortie TV, sortie DVI

−
- Prix

Les Notes

Performances	5/5
Qualité/prix	4/5

Note 9/10

Fiche technique Annihilator Pro
Constructeur : Creative • Modèle : 3D Blaster Annihilator Pro www.creative.com • Prix : 2200 F

3D Blaster Annihilator Pro

Creative adopte la même stratégie que Guillemot, à savoir une version du GeForce en 32 Mo de SDRAM et une autre en DDR, cette fois, l'"Annihilator" est "Pro".

Pour changer un peu, et sachant que manifestement, peu de joueurs utilisent la sortie TV, Creative n'a équipé sa carte que d'une sortie VGA. Si au passage cela permet de grappiller quelques francs, pourquoi pas. Le reste est tout ce qu'il y a de plus classique pour une carte de cette qualité.

Les + −

+
- Performances, DDR

−
- Prix

Les Notes

Performances	5/5
Qualité/prix	4/5

Note 9/10

Overclockement

On est habitué à overclocker les processeurs, mais moins les chips de cartes graphiques. D'origine, Nvidia conseille un rapport core/mémoire de 120/150 MHz. Il est clair que tout ça peut tourner plus vite. En passant le core à 130 MHz, comme c'est fait sur les cartes 3D Prophet, on gagne en moyenne 1 fps... Mais à ce niveau de performances, il faut atteindre des résolutions que les moniteurs supportent tout juste et au-dessus de 25 fps, de toute façon, c'est toujours fluide... Le moyen le plus simple est de taper ce petit texte dans le bloc-notes et de sauvegarder le fichier sous "toto.reg". Double cliquez, modifiez la base registre et redémarrez. Une nouvelle option apparaît alors dans les onglets de configuration.

REGEDIT4

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak]
"CoolBits"=dword:00000003

LES CHIFFRES

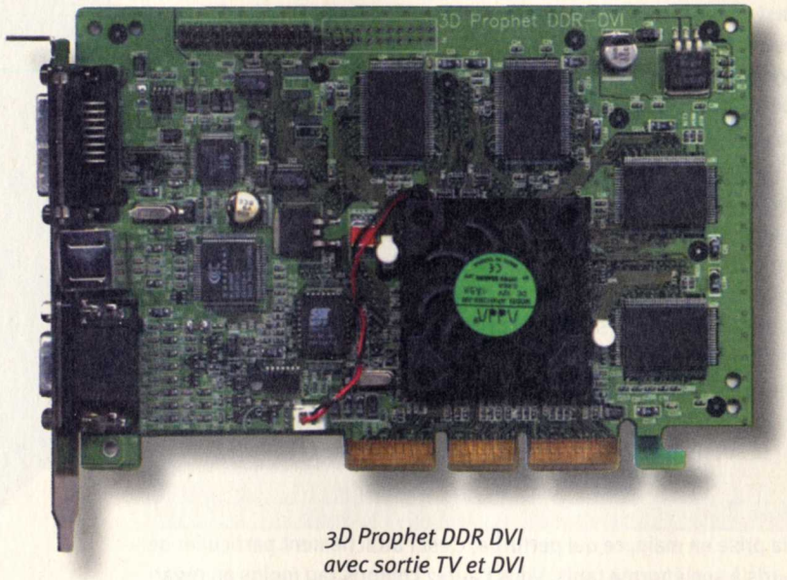
	Annihilator	Annihilator Pro o/c 130	3D Prophet DDR
High			
800 x 600	57,2	61,8	61
1024 x 768	40,3	55,3	55,2
1280 x 1024	24,8	33,8	35,4
Normal			
800 x 600	62,6	62,5	62,2
1024 x 768	59	61,2	61,4
1280 x 1024	44,6	53,6	53,7

Treemark 1024 x 768	Annihilator	Annihilator Pro	3D Prophet DDR
Normal	42	50	51
Complex	12	13	13

Quake III US demo1 • PIII 450 • BE6 • 128 Mo • Drivers NVidia 3,62 • Résultats en fps. Afin de n'avantager personne, l'Annihilator Pro a été overclockée à 130 MHz.

Après ces quelques benches, on peut constater qu'effectivement, la présence de DDR RAM laisse le GeForce s'exprimer pleinement. En le repoussant dans ses derniers retranchements (haute résolution et plein de détails et de couleurs), on obtient jusqu'à 42 % de mieux qu'avec de la SDRAM ! Ce qui, du coup, laisse la concurrence loin derrière... En ce qui concerne l'éventuelle différence de performances entre les deux modèles de cartes, je crois qu'il faudra chercher ailleurs pour les départager...

Justement, d'après quelques essais, il semblerait que la carte 3D Prophet DDR soit plus apte à accepter l'overclocking. Celle dont nous disposions a pu grimper jusqu'à un ratio de 150/320. Mais les améliorations étant de l'ordre de 5-7 % dans le meilleur des cas et le risque de chauffe n'étant tout de même pas négligeable, je ne sais pas si on y trouve un réel intérêt.

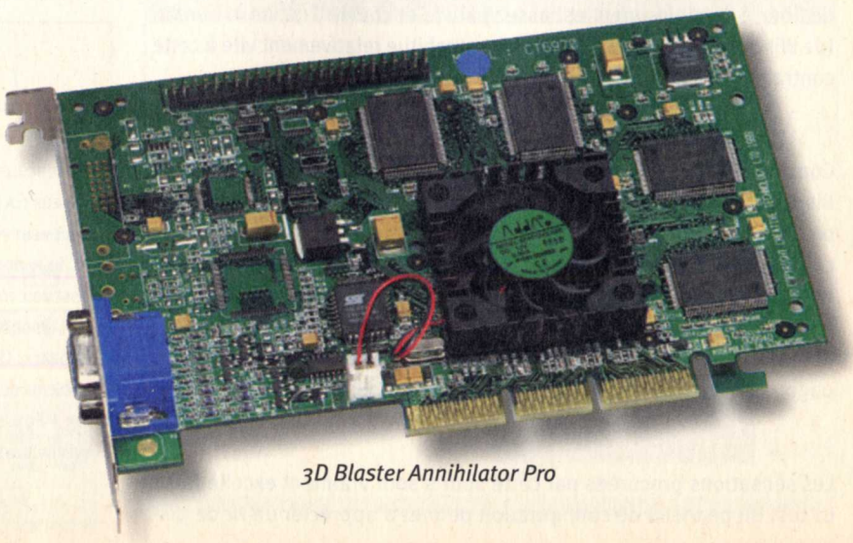


3D Prophet DDR DVI avec sortie TV et DVI

Y'a pas mieux !

L'association GeForce/DDR RAM semble donc devenir la nouvelle référence en termes de performances. Seul le prix restera dissuasif pour la plupart, mais ceux qui craqueront ne seront pas déçus (jusqu'à ce qu'ils voient la prochaine génération de chips graphiques...).

Ce qui nous amène donc à la conclusion inévitable que nous avons ici les deux cartes graphiques les plus rapides du marché. Elles constituent donc une offre parfaitement dans le ton, avec quelques petites différences de prix (200 F d'après les prix publics conseillés), mais également d'équipement (sortie TV et prise DVI). Le choix se fera donc suivant ce que vous trouvez de dispo et si vous souhaitez avoir un sortie TV, rien d'autre...



3D Blaster Annihilator Pro

WingMan Force Feedback Mouse

Est-ce que tu la sens?* *Do you Feel it ?

On l'attend depuis longtemps, on l'a enfin tripotée : la souris Force Feedback Logitech ! Une petite révolution, certes, mais avec des contraintes fonctionnelles évidentes. Comment ça marche ? Ouh là, tout est là !

Fiche technique
Constructeur: Logitech • Modèle : WingMan Force Feedback Mouse
www.logitech.com • www.force-feedback.com
Port USB • Alim secteur fournie • Livré avec : Shogo : Mobile Armor • Prix : 750 F

Les petits plaisirs de la vie se retrouvent partout et tenir dans ses mains la première souris Force Feedback en fait partie. Tout d'abord : bel objet. Le design très "Logitech" ira parfaitement avec les enceintes X1 (testées dans le coin). La forme de la souris est exactement la même que celle de la Gaming Mouse (également testée dans le coin). Le plastique utilisé est très agréable au toucher et semble très résistant... au cas où ? Deux voyants bleus indiquent, sur le support la connexion de la souris, et sur la souris, l'activation des fonctions FFB (Force FeedBack).

C'est collé !

Dès la prise en main, ce qui perturbe, c'est l'attachement particulier de la souris à son énorme tapis. Vous l'aurez compris (au moins en regardant les photos de l'encadré), la souris est fixée et ne quittera jamais son support. Car c'est là-dedans que tout se passe ! Du coup, le degré de liberté de mouvement est assez pauvre et couvre à peine le bureau (de Windows...). Quoi qu'il en soit, on s'habitue relativement vite à cette contrainte.

L'amie molette

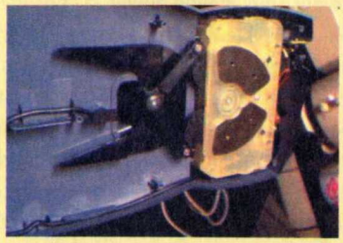
Comme la Gaming Mouse, cette FFB Mouse est dépourvue de molette et dispose à défaut d'un troisième bouton. Bon, il est clair qu'ici encore on regrette cette absence pour des raisons encore plus pratiques, car ce périphérique de pointage est également destiné à être utilisé pour les travaux bureautiques et, et... Internet. Et sans molette, le Net, c'est moins chouette. Alors bon, on peut cliquer sur le troisième bouton pour un AutoScroll (c'est alors le mouvement de la souris qui fait défiler la page), mais ce n'est pas aussi confort.

Feel it !

Les sensations procurées par cette souris sont vraiment excellentes ! Le test du panneau de configuration permet d'apprécier un tir de pis-

Comment ça marche ?

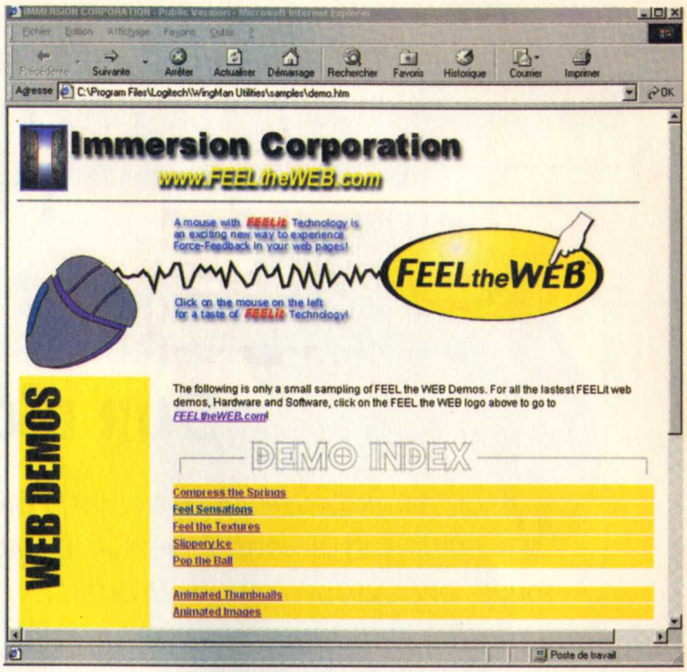
La souris est en fait la partie émergée d'un système relativement complexe de compas articulés "motorisés". Un peu à la manière d'un pantographe, vous déplacez un curseur (la souris), tandis qu'un système analyse les mouvements retransmis mécaniquement pour les envoyer jusqu'au PC. Le haut du boîtier renferme ce qui ressemble fort à des électro-aimants... qui produiraient l'effet Force Feedback. Un système pour le moins ingénieux que l'on doit à Immersion et son I-Force déjà célèbre pour son interface des volants FFB.

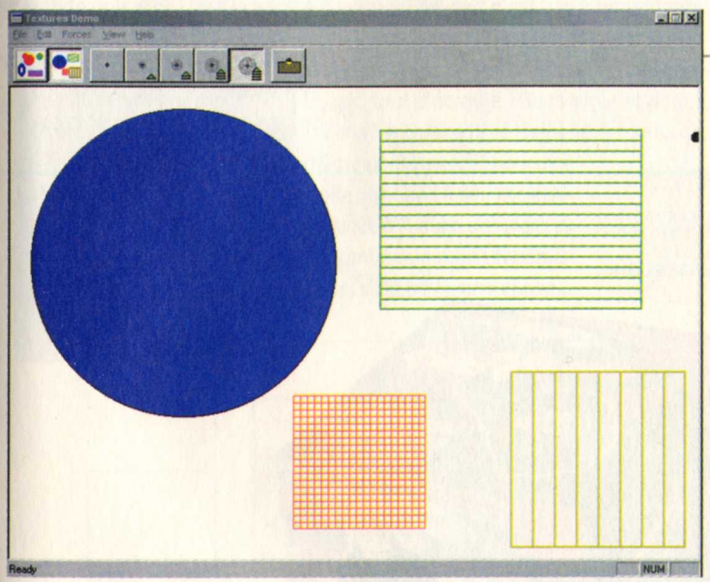


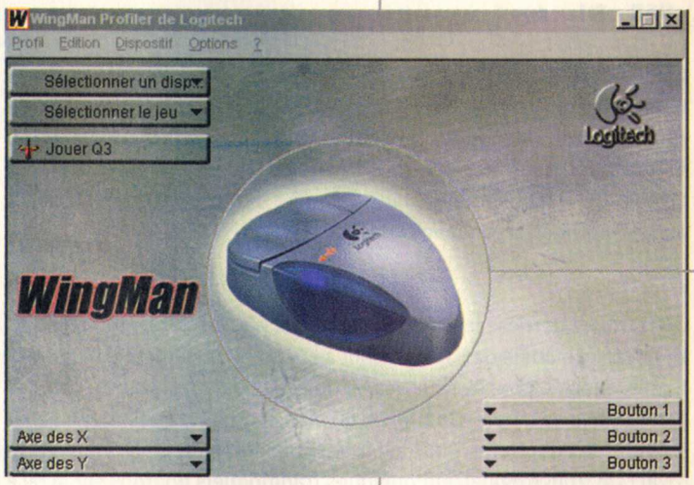
tolet, de mitraillette ou une explosion : étonnant.
Dans les jeux, la souris émule le joystick pour la compatibilité FFB (pour peu que le jeu le soit), ou bien elle utilise le système de zones actives de la souris pour ajouter des effets de relief (pour les jeux types "stratégie" où l'on clique surtout sur tout). À ce titre, plusieurs utilitaires vous permettent de ressentir ces effets, y compris sur une page html et le bureau Windows, par l'intermédiaire d'Internet Explorer 5. Tous ces effets sont bien sûr paramétrables en long, en large et en travers, avec la création de profils, et d'un tas d'autres trucs.

Pas de précipitation

En l'état actuel des jeux et des programmes tirant parti de cette souris, on ne peut pas dire qu'elle soit indispensable. La qualité est bien présente, les sensations procurées sont très finement transmises et laissent présager d'un beau potentiel. La technologie est donc bien là, mais elle vient d'arriver et reste chère. Cela demeure donc très avant-gardiste, jusqu'à ce que d'autres s'y mettent. En tout cas, beau début.

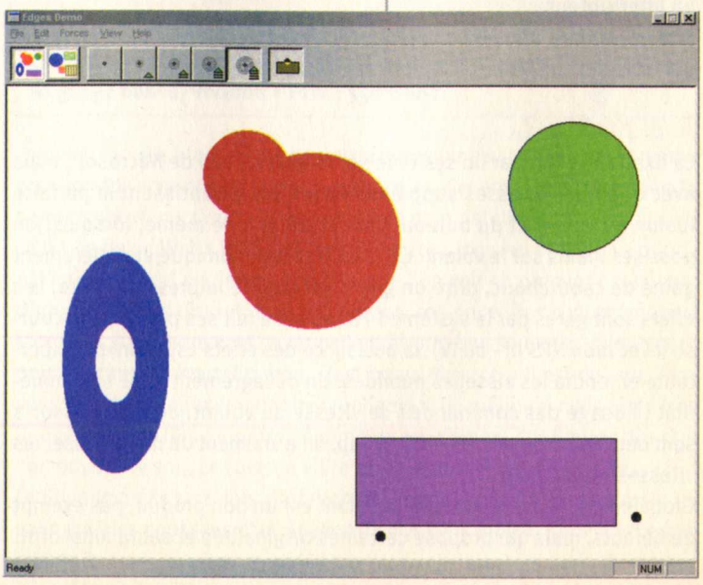






Extrait de la notice :

IMPORTANT! Si vous ressentez des engourdissements ou des picotements dans vos doigts, votre main ou votre poignet, ou si vos doigts ont une apparence plus pale que d'habitude, arrêtez d'utiliser la souris et consultez un médecin.



Les + −

+ • Force Feedback ! Boule toujours propre

− • Liberté de mouvements, pas de molette

Logiciel fournis : Heavy Gear II, Gruntz, Railroad Tycoon II Gold Ed.

Les Notes

Performances	4/5
Qualité/prix	3/5

Note 8/10

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

DUR D'OREILLE !

VOICI ENFIN LA VERSION FORCE FEED BACK DU VOLANT FERRARI DE GUILLEMOT. PLUS QU'UN SIMPLE AJOUT DE MOTEUR, IL S'AGIT D'UN AUTRE MODÈLE, CELUI-CI GRAND LUXE, TOUTES OPTIONS, SELLERIE CAOUTCHOUC.

Fiche technique
Constructeur : Guillemot Corporation • Modèle : Force Feedback Racing Wheel • www.guillemot.com • Technologie I-Force • Port USB • Prix : 990 F

Guillemot nous livre ici son nouveau modèle de volant à retour de force. Le premier, on s'en souvient (moi, oui), visait plutôt l'entrée de la gamme avec un prix plancher et une qualité en rapport. Mais c'était avant. Aujourd'hui, pour le même prix, la prestation est d'un bien meilleur niveau. Ce volant semble en effet équipé de tous les accessoires et autres subtilités ergonomiques.

Y'a tout !

On retrouve derrière le volant, les fameux papillons Ferrari, déjà présents sur le modèle de base. Ils sont au nombre de quatre : deux numériques, en haut, pour les vitesses, et deux analogiques, en bas, pour les commandes gaz/frein. On trouve, de plus, à droite du volant, un levier de boîte séquentielle. Pour avoir le choix du passage des vitesses : royal ! On trouve également quelques traditionnels boutons sur la face avant du volant, ainsi qu'un autre, moins traditionnel, sur la face cachée : un interrupteur.
Si vous tenez à utiliser vos pieds, vous avez également droit au pédalier articulé, simili alu-racing qui se trouve dans le même carton.

A marche ?

La fixation se fait par un système semblable à celui de Microsoft, mais avec quelques finesses supplémentaires qui garantissent la parfaite fusion du volant et du bureau. Il en va un peu de même, lorsque l'on pose ses mains sur le volant. Celui-ci, très ergonomique et entièrement gainé de caoutchouc, offre un grip d'un qualité impressionnante. Les effets sont gérés par le système I-Force, qui a fait ses preuves. En course (avec mon NFS III - ou IV), la puissance des effets est vraiment importante et rendra les aisselles humides. Un désagrément cette fois immédiat : l'usage des commandes de vitesse au volant, dont les ressorts sont deux fois trop puissants. Du coup, on a vraiment du mal à passer les vitesses rapidement.
Globalement on peut dire que ce volant est un bon produit, pas exempt de défauts, mais qui propose certaines originalités et saura ainsi offrir une alternative de taille au volant Microsoft.

Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE (NDR : DÉSOLÉ POUR LA CITATION...). LE CINÉMA, LA MUSIQUE, L'AUTOMOBILE, LES SPORTS, LES VOYAGES, LES SORTIES, TOUT ÇA, C'EST AUSSI SUR : WWW.LOISIR.NET.

LES + −

+
- Ergonomie et grip volant, fixation, papillons de gaz.

−
- Papillons de vitesse, pédales souples.

LES NOTES

PERFORMANCES	5/5
QUALITÉ/PRIX	4/5

Note 9/10

Logitech Wingman Gaming Mouse

Chat !

Fiche technique
Constructeur : Logitech • Modèle : Wingman Gaming Mouse
www.logitech.com • Port USB / PS2 • Prix : 300 F env.

Quoi de mieux qu'une souris pour jouer à "chat" ? Manque juste le jeu... Bon, Logitech nous gratifie ici d'une souris de compétition. Cette appellation vient du fait que cette Gaming Mouse communique jusqu'à deux cents fois par seconde avec le PC (en PS2, et 120 pour l'USB), du coup, toutes vos réactions sont retransmises encore plus rapidement, pour une plus grande précision dans le jeu. La qualité du produit n'est pas à remettre en cause, avec une boule d'une précision remarquable, une bonne ergonomie et un déplacement on ne peut plus doux. Le seul détail qui chiffonne, c'est l'absence de molette. Et là, paf, tout s'écroule ! Sans molette il faut oublier les changements d'arme dans les Quake III et Half-Life, à moins de tout faire défiler... C'est tout de même dommage. Et pourtant un jeu complet est livré dans la boîte : Shogo ! Il semble malgré tout que cette souris se voit destinée à l'usage des joueurs de stratégie et autres jeux, nécessitant également un déplacement rapide et précis. Une molette, c'est pas grand-chose...

Note **7/10**

IMPORTANT! Si vous ressentez des engourdissements ou des picotements dans vos doigts, votre main ou votre poignet, ou si vos doigts ont une apparence plus pâle que d'habitude, arrêtez d'utiliser la souris et consultez un médecin.

Logitech Sound Man X1

Petit, mais petit

Fiche technique
Constructeur : Logitech • Modèle : soundman X1 • www.logitech.com • Port jack stéréo • Extinction automatique • Prise casque Réglage basse/volume • Prix : 550 F env.

Logitech touche à tout ce qui se trouve sur le bureau et donc par la même occasion aux enceintes et autres haut-parleurs. Cet ensemble Soundman X1 se compose d'un caisson de basses et de deux satellites, d'une puissance totale de 25 Watts RMS (les "vrais" Watts..., pas les PMPO). Le principal intérêt de cet équipement est ce que l'on voit en premier : son look. D'un design très discret, tout en courbes, ces enceintes s'intègrent parfaitement sur le bureau et se rappellent à votre bon souvenir, uniquement pour cracher les Watt. En gros, c'est beau. Pour ce qui est du son, l'ensemble est homogène, manque cruellement de médium, mais reste très honnête. Le système montre néanmoins rapidement ses limites dès que l'on pousse le son. Le caisson vibre un peu, et le reste sature vite.
Le Soundman X1 sera donc parfaitement indiqué pour un usage classique, sans grandes poussées d'adrénaline à un volume moyen. Le prix ? C'est le design ?

Note **7/10**

SAITEK GM2

GAUCHERS S'ABSTENIR !

Fiche technique
Constructeur : Saitek • Modèle : GM2 • www.saitek.com
Port USB • Prix : 400 F env.

Saitek, constructeur bien connu d'une gamme d'accessoires de jeu au look et à l'ergonomie très travaillés, nous gratifie ici d'un ustensile dont l'utilité peut être remise en question. Il se compose en effet d'une souris et d'une sorte de mini clavier ergonomique. Un peu à la manière du DashBoard en son temps (un mini clavier paramétrable), ce GM2 remplace alors le clavier et la souris dans des jeux, de préférence, de type "Quake Like"... Ceci étant, à l'usage, l'objet semble offrir certains avantages au niveau du clavier, mais laisse cruellement à désirer du côté "souris". L'objet en question est de piètre qualité et peu ergonomique et produit un cliquetis lors de certains déplacement rapides... Vraiment dommage de gâcher un produit qui ne se positionne déjà pas facilement sur le créneau...

Note **7/10**

SAITEK SP 550

C'EST CON, MAIS FALLAIT Y PENSER

Fiche technique
Constructeur : saitek • Modèle : SP 550 • www.saitek.com
Port joy • Prix : 300 F env.

Cette fois, Saitek propose un objet dont l'intérêt apparaît évident : un hybride pad/joystick démontable. L'idée est simple : pourquoi acheter un pad ET un joystick alors que si l'on regarde bien, le premier est inclus dans le second, pour peu qu'on prenne la peine de le découper correctement. Eh bien c'est fait ! Le pad est dissimulé et constitue la base du joystick. Il suffit alors de presser deux boutons pour libérer le pad du reste du socle. Les possibilités techniques offertes par ces deux siamois, sont du niveau d'entrée de gamme, mais restent tout à fait suffisantes. L'ergonomie générale est très bonne et le tout se manipule aisément.
Simple, efficace, ergonomique et économique, ce joystipad semble être parfait...

Note **10/10**

La juste config

	Min	Moyen	Bien
Processeur	Celeron 400 MHz (env. 600 F)	P III 450 (env. 1 300 F)	P III ou Athlon 600 MHz (env. 3 600F)
Carte-mère	Chipset BX: Abit BH6, MSI 6163 (env. 700 F)	Abit BX6 2 (env. 800 F)	Asus P3BF, Abit BE6 II ou Asus K7M pour Athlon (env. 1000 F)
Mémoire vive	64 Mo	128 Mo	128 Mo PC 100 (env. 1 300 F)
Carte graphique	Voodoo 3(env. 900F, 2Voodoo2 sli	G400 Max (env. 1 800 F), TnT2 Ultra (env. 1 200 F)	Ge Force 256 DDR: Guillemot Creative (env. 2 300 F)
Carte-son	SB 16 ou compatible (env.100 F)	SB 128 ou compatible (env. 160 F)	SB Live! Player, Maxi Fortissimo (env. 450 F)
Disque dur	8 Go Fujtsu, Samsung (700 F)	13 Go Western, Seagate, Maxtor (900 F)	16 Go IBM, Quantum (env. 1 200 F)
Moniteur	15" po,28 (1 000 F)	17" bas de gamme po,28 (env. 1 500 F)	bon 17" ou 19" po,25 : Ilyama S702 HT (env. 2 400 F)
Lecteur CD / DVD Rom	CD 40-50 x (env 250 F)	DVD 6x (env. 700 F)	DVD 10x (env . 900 F)
Boîtier	Mini Tour ATX 200 W (env. 300 F)	Moyenne Tour ATX 250 W (env. 400 F)	Grande Tour ATX 300W (env. 600 F)
Souris	souris à 20 F	2 boutons + molette 100 F	Logitech Mouseman +, Microsoft Explorer 400 F en moyenne

PC SOLUCES

HORS SÉRIE NUMÉRO 2

www.loisir.net

HORS-SÉRIE SPÉCIAL DÉBUTANT

Choisir, installer configurer son PC

Choisissez la meilleure carte 3D!

PRIX, PERFORMANCES L'OFFRE DU MARCHÉ

Transformez votre PC en Home Cinema !

DVD VIDEO

Passez à l'USB

Pour tout savoir du nouveau standard

+ DE 400 photos

Étape par étape : impossible de se tromper !

Processeur - Carte-mère - Disque dur
Graveur CD-ROM - Mémoire
Carte graphique - Carte son - Carte SCSI
Boîtier - Imprimante - Kit DVD-ROM
Modem - Mise à jour du système...

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !

Utilisez toute la puissance de votre PC

1000 TRUCS & ASTUCES pour utiliser Windows

Personnalisez votre ordinateur. Apprenez les t[illegible] de

9506 - 4H - 39,00 F

39 F

MARCHAND DE JOURNAUX

EN VENTE CHEZ VOTRE

Quake III ARENA

Éditeur : Activision
Config. : Pentium 233, 64 Mo de ram
Texte et voix : Anglais
Sortie : Décembre 1999

DIRECTEMENT AFFILIÉ À DOOM, QUAKE III ARENA MÉRITE SANS CONTESTE LE TITRE DE JEU LE PLUS BOURRIN DE LA CRÉATION INFORMATIQUE AVEC DES GERBES DE SANG À RENDRE EXSANGUE FAMILLE DERANCE. SI VOTRE TENSION NE REMONTE PAS APRÈS Y AVOIR JOUÉ TROIS MINUTES, C'EST QUE VOUS ÊTES MORT !

Pour ce guide, j'ai joué au jeu en version "Hurt me plenty" et j'ai recommencé plusieurs fois chaque niveau pour voir la meilleure façon de gagner. À force de pratiquer, on se rend compte que les Bots ont de sérieuses lacunes qu'il faut exploiter à fond si l'on veut prendre l'avantage :

- Dans la majorité des cas, il faut éviter le corps à corps car c'est là que les Bots se montrent les meilleurs (ils visent beaucoup mieux). Essayez donc toujours de garder vos distances. Ce sera encore plus profitable s'il y a une mêlée : tirez dans le tas de loin et les points tomberont.
- Les Bots sont très mal à l'aise dans les zones exiguës (comme par exemple les couloirs) car ils ne peuvent plus sauter ou strafer. C'est donc dans ces zones-là qu'il faut les affronter si possible.
- Les Bots sont désemparés si vous prenez toutes les armes d'un niveau. Dans un petit niveau, c'est faisable et cela obligera le Bot à tourner en rond d'un point de réapparition d'arme à l'autre (ils n'attendent jamais qu'une arme réapparaisse).
- Les Bots ont la mémoire courte : si vous fuyez et que le Bot vous perd de vue, il vous oubliera le plus souvent, ce qui vous permettra de vous recharger en munitions, en points de vie...

I LES ARMES

Gauntlet

C'est l'arme de corps à corps de dernier recours, lorsqu'on n'a plus de munitions. Elle est peu puissante et d'ailleurs on ne peut la sélectionner manuellement. Si vous vous retrouvez avec cette arme, vos secondes sont comptées. Conclusion : Ne mettez jamais de gant et trouvez-vous n'importe quelle autre arme.

Machine Gun

Cette mitrailleuse inspirée d'une Gatling a une puissance de feu très faible et il faut presque vider un chargeur entier pour tuer l'ennemi. Après on se retrouve en gant (voir épisode précédent). Si, en plus, votre ennemi a un peu d'armure ou qu'il reprend des points de vie pendant le combat, vous n'avez plus aucune chance de l'abattre. De plus, on

perd beaucoup de temps dans ces combats fastidieux, ce qui n'est pas bon pour la victoire aux frags. Conclusion : trouvez-vous une arme plus sérieuse et commencez à jouer.

Shotgun

Le Shotgun est la première bonne arme, à condition que vous soyez un pro (c'est-à-dire qu'il ne faut pas louper sa cible) car la cadence de tir est un peu faible. En outre, c'est une arme qui ne fait pas de gros dégâts de zone et elle se montre surtout efficace à courte distance (de loin, on fait des trous dans les murs, mais pas dans les Bots).

Conclusion : pas mal dans les petits niveaux mais peut mieux faire.

Plasma Gun

Alors là on a presque l'arme idéale car elle cause des dégâts énormes dans une zone avec un débit très rapide. Seul inconvénient, elle peut vous blesser, surtout au corps à corps ou si vous avez tendance à viser les murs à côté de vous. Conclusion : Prix d'excellence mais à surveiller de près.

MINILEXIQUE

Fraguer :
marquer un point en tuant un adversaire

Téléfraguer :
tuer un adversaire en réapparaissant sur lui (par téléportation)

Camper :
occuper une position avantageuse dans un niveau, avec généralement une bonne arme, de l'armure, des points de vie...

Strafer :
s'écarter sur la droite ou sur la gauche

Quake III ARENA

Grenade Launcher

Après l'émotion et la joie provoquées par le Plasma Gun, on retombe un peu dans la déprime car ce Grenade Launcher n'est pas des plus convaincants. Les grenades rebondissent dans tous les sens et peuvent même vous retomber dessus. Et, si vous avancez en tirant avec, vous risquez de sauter sur vos propres grenades. En revanche, les grenades exploseront tout de suite si elles touchent un ennemi. Conclusion : à utiliser à reculons et de préférence pour arroser une zone où il y a du monde.

Rocket Launcher

Voici l'autre chouchou avec le Plasma Gun, car cette arme - qu'on trouve dans presque tous les niveaux - ne laisse que des lambeaux de chair sur son passage. Malheureusement, elle a une cadence de tir assez faible et les roquettes sont très lentes (on va même plus vite qu'elles si on utilise les plates-formes de saut). Conclusion : Tirez sur le sol au pied de votre adversaire pour être sûr de ne pas trop le louper (au moins vous lui ferez des dégâts de zone) et anticipez beaucoup (tirez là où vous pensez que l'ennemi va être).

Lightning Gun

Malgré ses jolis effets pyrotechniques, le Lightning n'est pas aussi puissant qu'il y paraît car, non seulement il a une distance de tir trop courte, mais en plus, au corps à corps, on a du mal à suivre l'ennemi et à le tuer rapidement. En revanche, il ouvrira le passage dans des couloirs remplis d'ennemis. Conclusion : rien ne vaut un bon vieux Plasma Gun.

Rail Gun

Cette arme est difficile à maîtriser mais elle ne manque pas de charme car elle tue net tout ce qu'elle touche. Encore faut-il arriver à toucher car la cadence de tir donne l'impression qu'elle est enrayée. Le Rail Gun est surtout une arme de snipe. Conclusion : trouvez-vous un coin tranquille loin de l'agitation, alignez, appuyez, c'est prêt !

BFG-10000

Le BFG (ou Big Fucking Gun ?) est l'arme ultime qui combine la rapidité de tir du Plasma Gun et les dégâts du Rocket Launcher. Autant dire que les joueurs courent après pour l'avoir lorsqu'elle est présente dans le niveau (ce qui est assez rare). Conclusion : Parfait mais ne gaspillez pas les munitions car elles sont tout aussi rares (une rafale d'un ou deux coups suffit).

II Les niveaux

Le jeu comporte vingt-six niveaux, de difficultés assez inégales (et pas croissantes) et il n'est pas très difficile de finir le jeu rapidement en mode Facile. C'est pourquoi je vous conseille fortement de remonter le niveau avant d'y jouer, vous vous amuserez plus longtemps. Les photos de la solution correspondent aux endroits où il faut camper.

Niveau 1 : Q3DM0

Nom : Introduction
Adversaires : Crash
Difficulté : Facile

Ce premier niveau n'est pas bien dur : prenez le fusil à pompe devant vous et l'armure sur le côté puis traversez le portail pour rencontrer le Bot Crash. Il y a un bonus de cinquante points de vie dans l'aire centrale et des recharges de plasma gun. La zone la plus intéressante se trouve au bout du couloir à droite car il y a le Plasma Gun et encore des points de vie. Faites des allers et retours entre ces deux zones pour vous soigner et Crash n'aura aucune chance.

Niveau 2 : Q3DM1

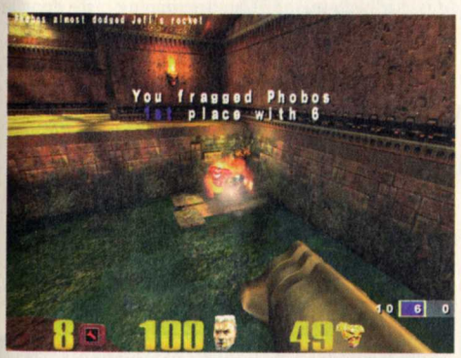
Nom : Arena Gate
Adversaires : Ranger
Difficulté : Moyenne

Ce niveau est composé de deux zones reliées par des couloirs symétriques. La zone en plein air est l'endroit le plus intéressant pour camper car il y a le Rocket Launcher, des points de vie et quelques recharges d'armure. L'autre zone est aussi intéres-

sante grâce aux cent points d'armure et au Plasma Gun : si vous commencez là après une résurrection, c'est aussi un bon endroit pour camper. Si vous êtes vraiment bon, allez d'une zone à l'autre pour prendre continuellement le Plasma Gun et le Rocket Launcher : le Bot se trouvera sans arme et vous aurez la vie plus facile.

Niveau 3 : Q3DM2

Nom : House of Pain
Adversaires : Phobos
Difficulté : Élevée



Voici votre premier challenge difficile à remporter car Phobos est un Bot "bondissant", c'est-à-dire un de ceux des plus coriaces à tuer (il saute ou s'accroupit) et, de plus, il vise bien (évitez les duels trop longs au Plasma Gun car ils seront le plus souvent à son avantage). Avant de rencontrer Phobos, il faudra vous blinder en armure et surtout vous équiper du Rocket Launcher. Celui-ci se trouve au fond d'une salle bien située pour camper car il y a aussi l'armure rouge dans le bassin en face de la salle. Lorsque vous aurez pris l'armure, suivez le couloir jusqu'à la zone du Plasma Gun et prenez le couloir à droite pour revenir à la salle de l'armure. Vous devez agir très vite face à Phobos : n'économisez pas les munitions !

Niveau 4 : Q3DM3

Nom : Arena of Death
Adversaires : Mynx, Orbb
Difficulté : Moyenne

Pour la première fois, vous allez affronter deux Bots : ne paniquez pas, c'est généralement plus facile car les Bots se tirent entre eux aussi. Le truc, c'est de jouer les opportunistes : tendez l'oreille pour savoir où ça tire et foncez à cet endroit pour tuer vos deux autres adversaires qui seront déjà bien occupés à se faire la peau. Vous verrez que, des deux Bots, c'est Orbb le plus dangereux : il sautille et son arme de prédilection est le Plasma Gun tandis que Mynx préfère le Shotgun. De plus, il y a un très bon endroit pour camper, à côté du Rocket Launcher en haut de l'escalier car, non seulement, vous pourrez surveiller les deux côtés mais, en plus, il y a deux bonus de cinquante points de vie, autant dire que vous risquez de ne pas mourir souvent si vous pensez à vous soigner souvent (et surtout pendant un combat). Si vous préférez le Plasma Gun, il se trouve en haut de l'escalier de l'autre côté du niveau, face au Rocket Launcher.

Niveau 5 : Q3TOURNEY1

Nom : Powerstation 0218
Adversaires : Sarge
Difficulté : Très élevée

Sarge est un Bot redoutable qui utilise le Shotgun comme un artiste : il ne faut pas lui laisser le temps de le récupérer, tout comme les autres armes. C'est donc un niveau où vous ne devrez surtout pas camper mais au contraire parcourir toutes les zones pour récupérer armes et bonus (Sarge se trouvera alors sans armes lourdes). Lorsque vous affronterez Sarge, essayez de ruser en lui tirant dessus à distance et en essayant de le bloquer dans les petits couloirs : il ne pourra pas autant sauter et strafer, ce qui l'exposera davantage à vos tirs. Les armes se trouvent derrière les piliers et vous pouvez presque oublier le Shotgun : seul le Rocket Launcher sera vraiment efficace. Il y a un bonus Quad Damage et un bonus Regeneration dans les couloirs qui mènent aux salles annexes (on trouve ces bonus sur les pentacles dessinés au sol, comme dans presque tous les niveaux qui suivront). Si vous entendez que Sarge a pris l'un de ces bonus, essayez de l'éviter pendant un moment car il sera encore plus redoutable.

Niveau 6 : Q3DM4

Nom : The Place of Many Deaths
Adversaires : Orbb, Bitterman, Grunt
Difficulté : Facile

Il y a trois adversaires et un bonus Quad Damage dans le niveau, un bonus situé en outre au centre du niveau, avec les points de résurrection des ennemis tout autour. Il ne reste donc qu'une chose à faire, prendre une arme comme le Plasma Gun ou le Shotgun (préférable si vous savez viser) et camper à l'endroit du Quad Damage. Vous verrez qu'en plus vos adversaires devront passer les petits couloirs pour arriver à vous, ce qui gênera leur mobilité et en fera des proies faciles (surtout que beaucoup vous tourneront le dos car il seront occupés avec

d'autres ennemis). En prime, vous pourrez même récupérer l'armure rouge dans le bassin en face du couloir central.

Niveau 7 : Q3DM5

Nom : The Forgotten Place
Adversaires : Hossman, Daemia
Difficulté : Élevée

Vous voici face à deux Bots qui ne font pas de cadeau et qui tirent avec une précision chirurgicale (si la chirurgie consiste à découper des têtes). Là encore, le mieux c'est d'attendre qu'ils s'affrontent afin de tirer dans le tas de loin avec le Plasma Gun ou le Rocket Launcher. Le niveau est un peu grand mais vous verrez que les bots se retrouvent toujours dans la zone du Rocket Launcher, c'est-à-dire sous le pont (le Rocket Launcher est dans la niche sous le pont). Essayez de prendre vos distances en montant l'un des deux escaliers et surveillez la place sous le pont (attention à ne pas vous faire surprendre par-derrière). Si vous n'avez pas peur d'aller au cœur de l'action, mettez-vous sur la place et surveillez les escaliers : c'est plus dangereux mais bien plus efficace.

Niveau 8 : Q3DM6

Nom : The Camping Grounds
Adversaires : Orbb, Hossman, Daemia, Bitterman, Grunt
Difficulté : Moyenne

Comme l'indique le nom de ce niveau, il est conçu pour camper. Il y a en effet le Quad Damage au pied du grand ascenseur qui conduit directement au Rocket Launcher et près du Plasma Gun dans la salle juste à côté. De plus, il y a de petits couloirs où les bots se feront comme toujours massacrer puisqu'il ne pourront plus sauter dans tous les sens. La zone du Quad Damage est donc particulièrement intéressante mais vous pouvez circuler autour (sans trop vous éloigner) pour récupérer les bonus et les munitions.

Niveau 9 : Q3TOURNEY2

Nom : The Proving Grounds
Adversaires : Hunter
Difficulté : Moyenne

Comme presque toujours pour finir un tournoi, vous allez affronter un seul Bot : Hunter. Il est redoutable mais, malheureusement pour lui, il y a une zone de camping parfaite avec le Lightning Gun, des points de vie, une armure à cinquante et surtout de longs couloirs bien étroits pour y accéder, ce qui ne facilitera pas la tâche d'Hunter pour esquiver, surtout qu'avec le Ligthning Gun vous pourrez corriger votre tir (tirez de longues rafales jusqu'à ce que Hunter meure : vous pourrez toujours reprendre le Lightning Gun pour recharger). Dans la panique, Hunter perdra ses moyens et il risque même de tomber du pont qui conduit au Lightning Gun.

Niveau 10 : Q3DM7

Nom : Temple of Retribution
Adversaires : Daemia, Warck, Grunt, Slash
Difficulté : Moyenne

Comme le niveau précédent, ce stage fait partie de la démo de Quake III et donc il vous est familier si vous jouez sur Internet. Bien sûr, il y a un endroit excellent pour camper, dans la salle principale où se trouve le Rocket Launcher : montez les escaliers et tuez de cette position tout ce qui passe (et il y aura du monde en masse et souvent bien groupé). Si vous suivez l'escalier par la droite, vous pourrez même prendre un bonus d'armure jaune et il y a cinquante points de vie au pied de l'escalier central et dans le couloir en face. Généralement, après être mort, vous n'apparaîtrez pas dans cette zone idéale : en y revenant (il ne faut pas traîner !), essayez de passer par la salle avec le pont (pas la salle à découvert où se trouve le Quad Damage) pour prendre le Rocket Launcher au centre du pont puis allez au bout du pont et vers la gauche pour activer le bouton mural. Sautez alors dans le trou qui s'est ouvert dans le coin de la salle pour

prendre l'armure rouge puis passez la grille au fond pour revenir à la zone de camping idéale.

Niveau 11 : Q3DM8

Nom : Brimstone Abbey
Adversaires : Gorre, Bitterman, Slash, Angel
Difficulté : Moyenne

Il a plusieurs endroits où camper dans ce niveau comme par exemple au-dessus du bassin car tout adversaire qui nage voit ses mouvements ralentis par l'eau (évitez de tomber vous-même dans l'eau). Il est donc intéressant de tirer au Rail Gun sur les

Bots qui font trempette à partir de la plate-forme au-dessus du bassin. Mais cette position vous expose car vos ennemis arriveront aussi dans votre dos. La meilleure position de camping reste donc la salle du Plasma Gun car il y a aussi des points de vie et le Quad Damage en hauteur (utilisez la plate-forme de saut au bout de la salle). Mais rien ne vous empêche, si vous trouvez le temps long, de faire un tour par la position de camping au-dessus de la piscine (faites des va-et-vient).

Niveau 12 : Q3DM9

Nom : Hero's Keep
Adversaires : Angel, Gorre, Wrack, Slash
Difficulté : Moyenne

Ce niveau est terriblement bourrin et il n'y a pas vraiment d'endroit où camper. Il suffit de récupérer une bonne arme comme le Shotgun, ou le Plasma Gun, et de se balader dans les couloirs étroits pour faire un carnage car les Bots seront comme toujours désavantagés par ces passages exigus. Si vous utilisez la plate-forme de saut centrale au-dessus de la lave, vous pourrez récupérer le Rocket Launcher mais ce n'est pas forcément la meilleure arme pour cette fois à cause justement de ces couloirs (vous risquez de vous blesser vous-même si vous n'êtes pas précis au tir).

Niveau 13 : Q3TOURNEY3

Nom : Hell's Gate
Adversaires : Klesh
Difficulté : Élevée

Pour finir ce troisième tournoi, vous allez affronter Klesh, un adversaire qui tire avec une redoutable précision au Rail Gun, surtout au corps à corps. Au début, on pense qu'il est imbattable mais il suffit de camper dans les pièces où se trouvent le Rocket Launcher, l'armure jaune, les points de vie et le Plasma Gun pour que cela devienne beaucoup plus simple. Évitez donc de vous aventurer sur les ponts au centre du niveau et attendez Klesh dans votre coin pour le massacrer. Si vous aimez le snipe, vous pourrez même essayer de récupérer le Rail Gun au bout du pont pour descendre Klesh à distance grâce au mode Zoom (Klesh tire très mal de loin).

Niveau 14 : Q3DM10

Nom : The Nameless Place
Adversaires : Angel, TankJr, Wrack
Difficulté : Moyenne

Vous allez rencontrer pour la première fois TankJr qui est, à mon avis, l'un des Bots les plus puissants du jeu, non pas qu'il soit rapide, mais il a une résistance hors du commun (il faut le plus souvent deux roquettes pour le tuer). En revanche, ce niveau n'est pas bien difficile car il y a une zone de camping excellente près du rayon régénérateur (en armure et points de vie) où se trouve également le Rocket Launcher. Restez à proximité du rayon en y repassant régulièrement pour vous refaire une santé et ne lésinez pas sur les roquettes.

MONSIEUR ET MADAME LAIPIÉÇURLOAZIRPOANAITH ONT UNE FILLE BIONIQUE. COMMENT L'APPELLENT-ILS ? SUPER JAIMIE.

(SUPER ! J'AI MIS LES PIEDS SUR LOISIR.NET !)

Niveau 15 : Q3DM11

Nom : Deva Station
Adversaires : Lucy, Biker, Partriot, TankJr
Difficulté : Élevée

La difficulté de ce niveau provient du fait qu'il est très grand et qu'on a beaucoup de mal au début à trouver ses adversaires, et, tandis que vos ennemis feront des points, vous tournerez en rond. Il va donc bien falloir vous repérer dans le niveau pour revenir à la zone de camping idéale car, heureuse-

ment, elle existe. Vous verrez aussi que TankJr est toujours aussi difficile à battre. Pour atteindre la zone de camping, qui est un long couloir bordé de niches remplies de bonus de points de vie et où il y a un Plasma Gun derrière une porte, il faut descendre la rampe à gauche lorsque vous apparaîtrez pour la première fois dans le niveau puis prendre le couloir à droite et tourner à gauche : vous y êtes ! Restez là et essayez d'aligner vos ennemis qui souvent s'écharperont entre eux.

Niveau 16 : Q3DM12

Nom : The Dredwerkz
Adversaires : Slash, Gorre, Lucy, Biker, Partriot, Wrack
Difficulté : Moyenne

Voici un niveau pas vraiment difficile car vous pouvez camper au-dessus du bassin avec un Rocket Launcher et tirer des roquettes sur toute la zone autour du bassin (ou même sur les malheureux Bots qui se sont aventurés dans l'eau). Il y a même un Quad Damage qui apparaîtra près du bassin et qui vous aidera à faire encore plus de dégâts. Pour ceux d'entre vous qui sont les plus pressés d'aller à la victoire, vous pouvez plonger dans le bassin et nager dans le couloir sous l'eau jusqu'à pouvoir remonter à la surface afin de récupérer le BFG10000, l'arme la plus puissante de jeu. Il vous suffira ensuite de prendre le téléporteur à côté pour vous retrouver dans une zone qui surplombe le bassin et qui est idéale pour camper.
Remarque : il y a une seconde méthode plus rapide pour récupérer le BG10000 en utilisant le téléporteur qui se trouve dans le couloir annexe, au-dessus de la lave.

Niveau 17 : Q3TOURNEY4

Nom : Vertical Vengeance
Adversaires : Anarki
Difficulté : Très élevée

C'est à mon avis le niveau le plus dur car il n'y pas vraiment de possibilité de camper et Anarki est un Bot impressionnant qui se déplace vite et tire parfaitement bien. Il va donc falloir jouer au chat et à la souris avec lui : faites le tour du niveau en évitant le combat pour récupérer l'armure rouge (sur une plate-forme tout en haut) et le bonus de vie (sur la plate-forme à mi-hauteur). Prenez aussi l'un

Suite page 100 →

LE CD-ROM DE PC SOLUCES

Plus de 90 mégas de sharewares, niveaux supplémentaires, éditeurs, patches et mises à jour :

Age Of Empires 2 (patch), Age Of Wonder (patch), Armored First 3 (patch), Code Name Eagle (patch), Command & Conquer : Le soleil de Tiberium (mise à jour), Descent 3 (patch), Égypte (mise à jour), Flight Simulator 2000 (patch), Half-Life : Counterstrike (skin), Half-Life : Opposing Force (patch), Nocturne (éditeur), Quake III Arena (éditeur/Maps/Skins), Rally Championship 2000 (Ppatch), Revenant (patch), Time Machine (Wallpaper), Ultima IX Ascension (patch), Unreal Tournament (patch).

Des sharewares :

Bink And Smacker v1.0c (graphisme), Bullet v1.0 5 (jeux), Calepin pro v2.3 (utilitaire), Chaos FX v1.2 (graphisme), CuteFTP v3.0 (utilitaire), Cyclone v1.0b (économiseur d'écran), Dracula (économiseur d'écran), Flocks v1.0b (économiseur d'écran), Illusion v1.0 (graphisme), IrfanView v3.10 (graphisme), Laser Trace v2.99.6 (drivers), Replace in Files v1.0 (utilitaire), Space Curve v1.0b (économiseur d'écran), TabSurf Browser v1.21 (utilitaire), The Eric Cartman 3D Extravaganza! v1.0 (économiseur d'écran).

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces :

Carnivores 2 (tous les niveaux et les armes), Earthworm Jim 3D (trainer), Indiana Jones et la machine infernale (sauvegardes), Lego Rock Raiders (sauvegardes), Opposing Forces (sauvegardes), Paris 1313 (sauvegardes), Soleil de Tiberium (utilitaire), SWAT 3 (sauvegardes), Tomb Raider : La révélation finale (trainer) et (trainer pour jeux patchés).

21 minutes de vidéos commentées :

Beetle Crazy, Devil Inside, Ford Racing, Gorky 17, Devil Inside, GP World, KA 52, Majesty, Planescape Torment, Slave Zero, Theocracy, Warcraft 3.

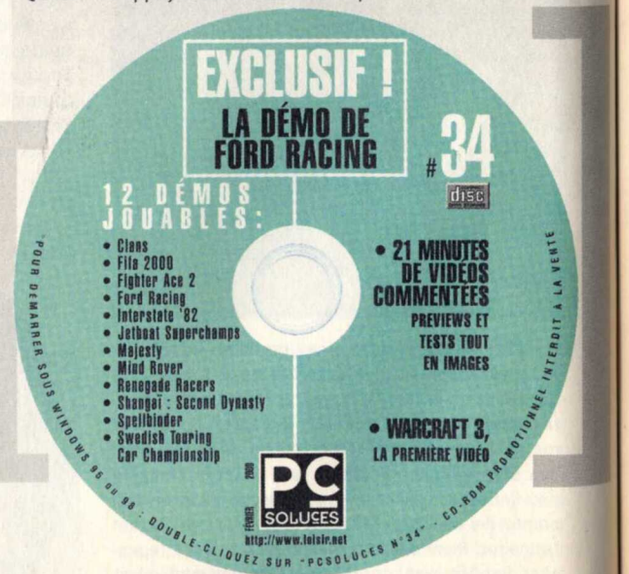
···› Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-ROM dans le lecteur, cliquez sur l'icône "Poste de travail", puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Ensuite, double-cliquez sur **"PC Soluces n°34.exe"**. Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-ROM PC Soluces.

···›···› Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers" et "Démos jouables" lancent Internet Explorer.
La rubrique "Pub" vous en apprendra plus sur les magazines de Cyber Press Publishing.

···›···›···› **Pour quitter l'interface,** cliquer sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.



Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97 (numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOS ENFANTS.

Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- **Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.**
- **Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.**
- **Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.**
- **Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.**
- **En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.**

12 démos jouables

EXCLU
EXCLU EXCLU EXCLU

Fifa 2000

Genre : **Sport**
Développeur : **EA Sports**
Éditeur : **EA Sports**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **immédiate**

Par défaut, la démo utilise un Pad...

Fighter Ace 2

Genre : **Simulation**
Développeur : **Microsoft**
Éditeur : **Microsoft**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Mars 2000**

Cette démo se joue sur Internet. Par

défaut, elle utilise un joystick...

Spellblinder

Titre : **Spellblinder : The Nexus Conflit**
Genre : **RPG Online**
Développeur : **Mythic Entertainment**
Éditeur : **Mythic Entertainment**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Février 2000**

Cette démo se joue sur Internet avec une souris...

Ford Racing

Genre : **Course**
Développeur : **Elite**
Éditeur : **Empire Interactive**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Mars 2000**

Touches utiles :
Accélérer : **Flèche haut**
Freiner : **Flèche bas**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Vitesse supérieure : **A**
Rétrograder : **Z**
Changement de vue : **Touche F3 ou F4**
Quitter la partie : **Echap**

Majesty

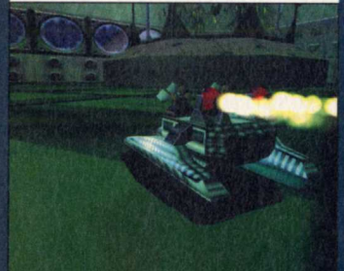
Titre : **Majesty**
Genre : **Stratégie/RPG**
Développeur : **Cyberlore**
Éditeur : **Hasbro Interactive**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Avril 2000**

Cette démo se joue à la souris...

Mind Rover

Titre : **Mind Rover**
Genre : **Stratégie**
Développeur : **Cognitoy**
Éditeur : **Cognitoy**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Immédiate**

Cette démo se joue à la souris...



Jetboat

Titre : **Jetboat superchamps**
Genre : **Arcade/Course**
Développeur : **Fiendish Entertainment**
Éditeur : **Fiendish Entertainment**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Immédiate**

Touches utiles :
Accélérer : **Flèche haut**
Ralentir : **Flèche bas**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Changement de vue : **Touche F2**
Booster le Jetboat : **Espace**

Clans

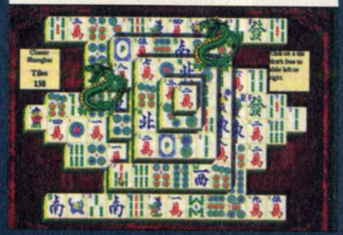
Genre : **RPG/Aventure**
Développeur : **Strategy First**
Éditeur : **Strategy First**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Mars 2000**

Touches utiles :
Sauvegarder une partie : **Touche F5**
Charger une partie : **Touche F8**
Inventaire : **I**
Capture d'écran : **Touche F12**
Chat : **T**
Attaquer : **bouton droit de la souris**

Shangaï

Titre : **Shangaï : Second Dynasty**
Genre : **Mah-Jong**
Développeur : **Earthlink/Quicksilver**
Éditeur : **Activision**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Non**
Disponibilité : **Immédiate**

Cette démo se joue à la souris...



Interstate 82

Genre : **Action/Course**
Développeur : **Activision**
Éditeur : **Activision**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Immédiate**

Touches utiles :
Voir menu Option.

Renegade

Titre : **Renegade Racers**
Genre : **Course**
Développeur : **Interplay**
Éditeur : **Interplay**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Mars 2000**

Touches utiles :
Accélérer : **Flèche haut**
Ralentir : **Flèche bas**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Changement de caméra : **Touche F1**
Changement de vue : **Touche F2**
Tir 1 : **Ctrl**
Tir 2 : **Alt**
Pause : **Echap**

Swedish

Titre : **Swedish Tourning Car Championship**
Genre : **Course**
Développeur : **Bonnier multimedia**
Éditeur : **Digital Illusion**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Mars 2000**

Touches utiles :
Accélérer : **Flèche haut**
Ralentir : **Flèche bas**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Changement de vue : **Touche F1 ou F2**
changement de caméra : **Touche F3**
Vitesse supérieur : **S**
Rétrograder : **A**
Pause : **Espace**
Capture d'écran : **F12**
Valider : **Entrée**

des Plasma Gun en bas : c'est la meilleure arme pour lutter contre Anarki car vous pourrez l'arroser de boules d'énergie et espérer ainsi le tuer (le Rocket Launcher tire un peu trop lentement contre un adversaire aussi vif). Essayez toujours de vous soigner et n'hésitez pas à vous cacher dans la salle centrale pour reprendre des points de vie. Enfin, affrontez Anarki à distance en l'attendant à l'extrémité du couloir étroit en bas : il ne pourra plus sauter aussi facilement et vous augmenterez ainsi énormément vos chances de le toucher au Plasma Gun.

Niveau 18 : Q3DM13

Nom : Lost World
Adversaires : Visor, Razor, Stripe
Difficulté : Moyenne

Pas de grande difficulté dans ce niveau où vous trouverez un endroit idéal pour faire des points, c'est-à-dire sur le pont où se trouve le Rocket Launcher. De là, vous pourrez tuer les nombreux Bots qui passe à l'étage en dessous mais n'hésitez pas à descendre de votre position pour vous rapprocher afin de récupérer le Quad Damage (il apparaît dans la niche à côté du pont, un peu plus bas), l'armure rouge (au premier étage) ou le Mega Health (il est dans une niche à laquelle on accède en tombant dans le premier trou sur la droite lorsqu'on entre dans le couloir au bout du pont).

Niveau 19 : D3DM14

Nom : Grim Dungeons
Adversaires : Visor, Razor, Keel, Stripe
Difficulté : Moyenne

Au début, la taille "importante" de ce niveau peut faire peur : on a du mal à s'y retrouver et à rencontrer les Bots. C'est d'autant plus énervant qu'il y a le BFG 10000 dans les sous-sols mais qu'il est un peu difficile d'accès car il se trouve de l'autre côté d'une plate-forme mobile qui passe au-dessus de la lave et qu'on meurt souvent en attendant de

pouvoir passer. Tout d'abord, n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme mobile: on saute très loin dans Quake III et généralement vous avez toutes les chances de passer même si la plate-forme est loin (bien sûr, il ne faut pas qu'elle soit trop loin car sinon c'est direct le bain de lave). Une fois que vous avez cette arme, revenez à la surface en utilisant l'ascenseur à côté (il faut repasser au-dessus de la lave). Vous voici alors à la zone de camping parfaite : vous avez le Mega Health dans le couloir à gauche et, si vous montez l'escalier et que vous tournez à droite, il y a le Rocket Launcher. Il y a aussi l'armure jaune à côté et des recharges pour le BFG : que demander de plus ? Eh bien tout simplement un accès plus rapide au BFG : pour cela, lorsque vous êtes dans la zone de camping, montez l'escalier et avancez tout droit pour tomber dans le trou en face et vous tomberez pile dessus. Vous n'avez plus qu'à reprendre l'ascenseur pour revenir à la zone de camping !

Niveau 20 : Q3DM15

Nom : Demon Keep
Adversaires : Razor, Keel, Stripe
Difficulté : Moyenne

En apparence ce niveau est très classique : il y a le Rocket Launcher dans la grande salle centrale et c'est le parfait endroit pour tenir un sitting avec les Bots comme amuse-gueules. Si vous allez au bout de la salle centrale, vous tomberez dans une pièce avec deux plates-formes de saut : marchez sur l'une d'elles et laissez-vous emporter tout droit vers le Mega Health en hauteur : cela vous

aidera. Pour les meilleurs, il est aussi possible de récupérer le BFG 1000 et l'armure rouge. Pour cela, sortez de la salle centrale par l'autre extrémité pour arriver devant le bassin de lave. Sautez sur la plate-forme de saut pour arriver sur la grande plate-forme. Allez au bout : il y a en hauteur une plate-forme de saut mais elle semble trop haut pour être accessible. Pour la rejoindre, sautez tout en tirant dans le sol avec le Rocket Launcher : vous sauterez un peu plus haut ainsi mais avec quelques dégâts inévitables (on appelle cette technique le Rocket Jump). La plate-forme vous catapultera sur le BFG (suspendu dans le vide en hauteur) puis sur l'armure rouge. Vous pouvez alors directement repartir dans l'action ou attendre que le Battle Suit apparaisse sur le pentacle en dessous de vous. Grâce au Battle Suit, vous pourrez tomber dans la lave sans risque de brûlures et prendre les recharges du BFG qui se trouvent dans le couloir à gauche. Remarque : on voit aussi la tête d'un des programmeurs posée sur le sol dans le couloir inférieur qui conduit au bassin de lave.

Niveau 21 : Q3TOURNEY5

Nom : Fatal Instinct
Adversaires : Uriel
Difficulté : Moyenne

Ne soyez pas effrayé par le brouillard qui donne, au début, l'impression qu'on y voit rien. En fait, le niveau est minuscule et, de toute façon, vous n'aurez pas à vous éloigner de votre point de départ, c'est-à-dire le centre du niveau où se trouvent le Rocket Launcher, l'armure et les points de vie. Attendez là en surveillant les quatre points cardinaux et tirez au moindre signe. Bien sûr, il

faudra être vif pour ne pas vous faire surprendre dans le dos mais, si vous agissez vite, Uriel se retrouvera désavantagé (pas d'armure, pas de bonne arme) et vous lui infligerez une correction.

Niveau 22 : Q3DM16

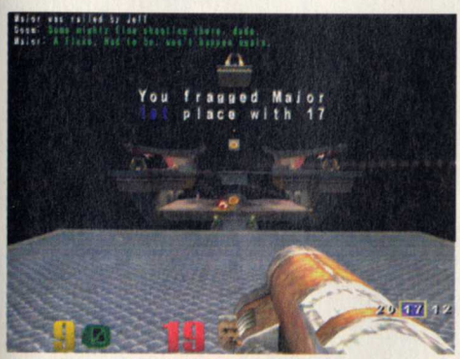
Nom : The Bouncy Map
Adversaires : Cadavre, Bones, Doom
Difficulté : Très élevée

Je déteste ce niveau et je pense que vous serez du même avis que moi après quelques essais ratés : les Bots sont de vrais rouleaux compresseurs et les plates-formes de saut vous exposeront à leurs tirs précis (surtout qu'il y a un Rail Gun toujours aussi dévastateur dans les mains d'un Bot expert !). En fait, il y a une zone où on peut camper, c'est-à-dire pas loin du Rocket Launcher. Avec un Plasma Gun pour aligner les cibles en mouvements très rapides, ou en arrosant la zone de roquettes, vous finirez par faire monter votre

score. Si vous trouvez que la position du Rocket Launcher est trop exposée (on meurt facilement car les attaques viennent de tous les côtés), prenez des armes et des armures puis redescendez dans la partie inférieure du niveau, pour affronter les Bots au milieu des piliers. C'est plus facile mais cela ne vous apportera pas forcément la victoire car les Bots ne traînent jamais bien longtemps dans cette zone (ils préfèrent revenir à l'extérieur en utilisant la première plate-forme de saut sur laquelle ils tombent).

Niveau 23 : Q3DM17

Nom : The Longest Yard
Adversaires : Major, Sorlag, Doom
Difficulté : Élevée (Facile)



Voici encore une carte que l'on connaît depuis longtemps grâce à la démo de Quake III. On sait donc tous comment gagner facilement : il suffit d'aller récupérer le Rail Gun qui se trouve sur la plate-forme isolée et de sniper à partir de là en utilisant le zoom. Avec cette technique, les points vont tomber très facilement mais c'est peu glorieux. Si vous préférez le challenge véritable, lancez-vous dans la bataille en récupérant un Rocket Launcher et faites le tour du niveau pour prendre tous les nombreux bonus afin de vous renforcer. Pour cela, vous aurez à utiliser les plates-formes de saut (y compris la plate-forme de saut centrale qui permet de récupérer le bonus Mega-Health) et les risques de chutes seront importants.

Niveau 24 : Q3DM18

Nom : Space Chamber
Adversaires : Major, Sorlag, Cadavre, Bones, Keel
Difficulté : Élevée

Ce niveau a une conception assez étrange et l'on s'y perd un peu au début, quand on ne chute pas dans le vide. Pour gagner, mettez la main sur l'un des Shotguns (ils se trouvent en bas des escaliers qui mènent aux plates-formes de saut vers les Rocket Launcher) puis allez sur le double escalier au cœur du niveau, là où se trouve le Rail Gun. Vous n'avez plus qu'à descendre tout ce qui arrivera des deux couloirs en faisant bien attention à ne pas trop bouger pour ne pas risquer la chute. Ce camping sera encore plus efficace si vous mettez la main sur le Quad Damage : il se trouve au bout d'une des allées en face de vous et il faudra tomber sur la plate-forme de saut pour être propulsé en hauteur afin de le récupérer. Un dernier conseil : si vous maîtrisez le Rail Gun, ce niveau sera enfantin, car vous tuerez vos adversaires encore plus facilement qu'au Shotgun ou au Rocket Launcher.

Niveau 25 : Q3DM19

Nom : Apocalypse Void
Adversaires : Sorlag, Doom, Cadavre
Difficulté : Moyenne

A priori, ce niveau paraît très difficile car il est principalement constitué de plates-formes mobiles et les chutes se concluent souvent par la mort (et

une perte de point dans le score). Ne vous énervez pas : sautez sur les plates-formes pour prendre votre arme préférée puis redescendez sur la grande plate-forme centrale. Attendez là les Bots : il y en a toujours un qui passera et ce sera une proie facile, surtout si vous l'attaquez à distance (le Plasma Gun est fortement conseillé, suivi de préférence du Rocket Launcher). De plus, à partir de cette grande plate-forme, vous pouvez accéder à des gros bonus de points de vie (situés aux extrémités de la plate-forme) et même obtenir le Quad Damage en utilisant la plate-forme de saut. Si vous prenez le Quad Damage, revenez en utilisant la plate-forme de saut (vous pouvez récupérer ainsi l'armure rouge au passage). Les amateurs du snipe seront gâtés car le Rail Gun situé sur les hauteurs permettra de fraguer les Bots à distance et presque en sécurité mais faites attention aux attaques dans le dos (d'ailleurs le meilleur site pour sniper est la plate-forme isolée où se trouve le Quad Damage).

Niveau 26 : Q3TOURNEY6

Nom : The Very End Of You
Adversaires : Xaero
Difficulté : Moyenne

Pour finir, vous allez affronter Xaero, un Bot terriblement efficace... au corps à corps. C'est d'ailleurs comme cela que l'on va le battre, en évitant justement le corps à corps. Pour ce faire, récupérez le Rail Gun qui se trouve sur l'une des plates-formes et snipez à distance Xaero (en utilisant la fonction de zoom) quand il se trouvera sur l'autre plate-forme de l'autre côté du niveau : c'est le seul moment où vous aurez une chance de gagner. Surtout, si vous

entendez que Xaero réapparaît sur la même plate-forme que vous après que vous l'avez tué, précipitez-vous sur l'autre plate-forme avant qu'il n'ait une chance de vous tuer. Vous remarquerez aussi une plate-forme en hauteur à laquelle on accède par les plates-formes de saut : c'est là que se trouve le BFG 1000 mais je vous déconseille d'y aller car on peut être écrasé sur cette plate-forme par le plafond. En effet, il y a une petite cible en hauteur au sommet du niveau et, lorsqu'on tire dessus, cela provoque l'effondrement du plafond (Xaero ne manque jamais une occasion de le faire).

Jeff
JMOLAS@loisir.net

DIABLO II VA-T-IL SORTIR UN JOUR ? OÙ TROUVER LE DERNIER PATCH POUR QUAKE III ? COMMENT FINIR OPPOSING FORCE ? QU'EST-CE QU'UN JEFF-GAME ? POUR TOUTES CES QUESTIONS, UNE SEULE RÉPONSE : WWW.LOISIR.NET

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE

Éditeur : Eidos Interactive
Développeur : Core Design
Texte : Français
Voix : Françaises
Config. mini : Pentium II 266-32 Mo

ULTIME PROFANATION DE TOMBEAUX, AU CŒUR DE L'ÉGYPTE ANCIENNE, OÙ FINALEMENT TOUT (OU PRESQUE) SERA RÉVÉLÉ...

Quoi de plus naturel que de commencer 2000 en finissant la Révélation finale, qui n'a sans doute de final que le nom. Mieux vaut débuter cette nouvelle ère dans de bonnes conditions, c'est pourquoi il vous est préférable d'être épaulé par un guide afin d'entreprendre l'exploration du quatrième opus des aventures de Lara, votre santé mentale en dépend et c'est votre avenir qui est en jeu. En effet, rien ne porte à croire que vous serez suffisamment fort psychologiquement pour ne pas sombrer dans la démence et la folie destructrice, après avoir erré pendant des jours et des nuits dans les méandres des niveaux entrelacés de ce Tomb Raider quatrième du nom. Et rien ne laisse présager que vous supporterez le fait de pas être en mesure d'élucider une énigme corsée et déroutante. Car, votre état psychique étant altéré par les nombreuses heures de jeu, il est fort possible que vous pétiez les plombs et que dans un élan de rage désespérée vous fracassiez votre P3 600 flambant neuf à grands coups de batte de baseball (si vous faites du baseball) ou à l'aide d'un marteau (si vous êtes un tant soit peu bricoleur...). Bref, ces nouvelles aventures en Égypte ne seront pas une promenade de santé, mais vous réussirez à survivre grâce à cette solution ultime qui tombe à pic pour se sortir des tombes de la Révélation finale (qui finalement se révèle pleine d'émotions).

ANGKOR VAT

Tout commence par ce niveau qui, à l'instar du suivant, fait office de prologue à l'aventure qui va suivre en Égypte. Rien de bien méchant donc, Lara n'étant pour le moment qu'une adolescente prépubère et boutonneuse de 16 ans. Les seuls ennemis que vous croiserez sont de frêles et rares phacochères et les pièges ne sont représentés que par des pieux ici et là. Le but est de récolter tous les secrets, ici sous forme de crânes d'or, ce qui influencera la suite du niveau et sur la totalité du niveau suivant.

1

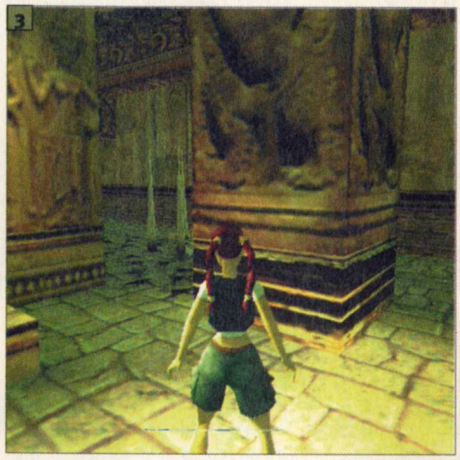
L'aventure débute dans un temple Khmer au Cambodge. Ce niveau, comme le suivant, fait partie de la phase d'apprentissage et vous serez guidé tout du long par le mentor de Lara Croft, Werner Von Croy, qui vous prodiguera ses précieux conseils pour progresser en toute sécurité et apprendre les bases nécessaires à la poursuite de votre quête. Commencez donc par ramasser **le crâne d'or** à côté de Von Croy **(1)** et suivez ce dernier jusqu'à arriver devant une zone criblée de trous. Après qu'il a manipulé le cercle sur le mur, vous pourrez franchir la zone sans risquer de vous faire empaler par les pics.

2

Avancez et allez dans l'eau pour trouver un crâne d'or, puis montez les marches et sautez en face pour rejoindre Werner. Laissez-le abattre le phacochère et continuez jusqu'à une vaste zone à ciel ouvert. Descendez dans le fossé et allez prendre le crâne d'or au fond à droite de la zone puis remontez et imitez votre guide pour sauter avec élan de plate-forme en plate-forme. Accrochez-vous à la fissure plus loin et hissez-vous dans le passage dès que vous le pourrez **(2)**.

Dans la salle suivante, sautez dans l'eau et nagez au fond à droite pour trouver un crâne d'or, puis remontez et hissez-vous sur la berge en face pour actionner le levier. Suivez le couloir et Von Croy et montez à l'échelle pour actionner de nouveau un **levier.** Redescendez et replongez dans l'eau pour entrer dans un petit conduit dans lequel vous trouverez des trousses de secours, puis prenez le couloir où est parti Von Croy.

3



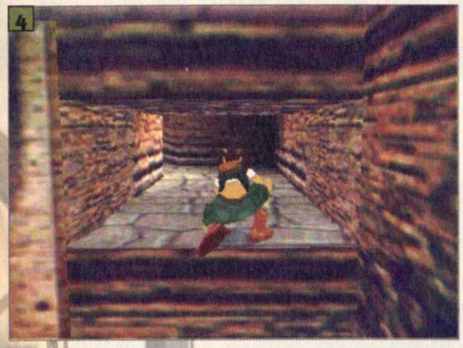
Suspendez-vous au plafond et évoluez ainsi jusqu'au bout. Une fois dehors, laissez Von Croy s'occuper des phacochères et filez pour arriver devant une entrée. Allez prendre le crâne d'or dans le coin à droite opposé à l'entrée et entrez ensuite dans le passage. Vous arriverez dans une salle avec des pics au sol. Un crâne d'or se trouve derrière le pilier de droite **(3)**.

Rampez dans le passage indiqué par Werner et tournez à gauche pour trouver un crâne d'or, puis faites demi-tour et rampez jusqu'à arriver dans une pièce où vous rencontrerez un aventurier bien naïf, lequel ne protestera pas lorsque vous lui "emprunterez" son sac-à-dos. Actionnez à présent **le levier** et retournez auprès de votre mentor.

Le choix de la destinée :

Selon que vous avez la totalité des crânes d'or ou non, la suite du niveau ainsi que tout le niveau suivant seront différents. En effet, être en possession de tous les crânes donne accès à la route des hérétiques, qui se prolongera dans le stage suivant, tandis que n'avoir que 7 crânes ou moins libère l'accès du chemin des vertueux, lui aussi conditionnant la suite de l'aventure dans le niveau qui suit. Sachez alors que la route des hérétiques est sensiblement plus difficile que le chemin des vertueux. C'est donc à vous de décider quelle voie vous désirez emprunter !

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE



Sprintez dans le couloir suivant car des fléchettes jaillissent des murs et roulez dans l'ouverture au bout de celui-ci. Une fois à l'extérieur, allez derrière les petites barrières pour ramasser dans le coin le dernier crâne d'or puis retrouver Von Croy.

LE CHEMIN DES VERTUEUX :

Vous n'avez pas trouvé tous les crânes d'or ? Le chemin des vertueux s'ouvre à vous. Suivez le couloir et entrez dans la vaste salle qui suit. Hissez-vous et rampez **(4)** dans le renfoncement dans le même mur que l'entrée, à gauche de celle-ci. Une fois en haut, suivez la corniche, sautez avec élan pour vous accrocher à **la corde** et balancez-vous grâce à la touche de sprint. Sautez de la corde pour vous réceptionner en face et actionner le levier. Après tout cela, il ne vous reste qu'à sauter dans le bassin et retourner voir le père Werner.

LA ROUTE DES HÉRÉTIQUES :

Vous êtes en possession de tous les crânes d'or ? La route des hérétiques vous ouvre ses portes. Dans la grande salle suivante, faites face à l'entrée et hissez-vous en rampant dans l'ouverture à sa droite. Une fois en haut, prenez à droite et sautez avec élan pour vous fixer **sur la corde.**

Balancez-vous à l'aide de la touche de sprint **(5)** et sautez de la corde. Sur la plate-forme d'en face, actionnez le levier et pendez-vous au rebord de la plate-forme en mettant la direction vers le bas, dos au vide et en maintenant la touche "Action", puis lâchez-vous. Empressez-vous alors de rejoindre papi Von Croy qui perd patience.

LE DÉFI DE L'IRIS

Pour ce deuxième stage au Cambodge, il va falloir faire vite et suivre la cadence de Von Croy. D'une manière ou d'une autre, il arrivera avant vous à l'Iris mais, si vous perdez trop de temps, il fermera les portes derrière lui, ce qui vous forcera à faire quelques détours. Pas de crânes à récupérer ici et les ennemis et les pièges sont identiques à ceux du niveau précédent.

Comme précisé précédemment, le nombre de crânes d'or (**secrets**) récoltés lors du premier niveau détermine le parcours du Défi de l'Iris. Il existe donc deux versions complètement différentes de ce niveau et seule l'une ou l'autre vous sera accessible, en fonction bien sûr du nombre de crânes que vous avez trouvés.

LE CHEMIN DES VERTUEUX :

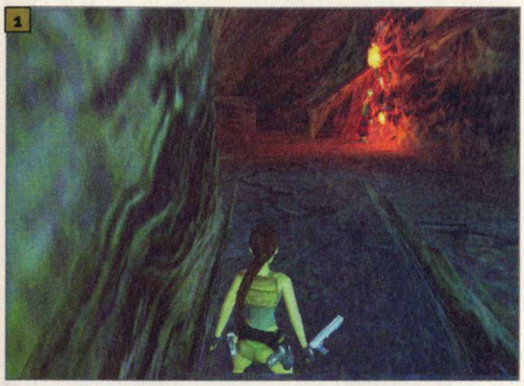
Suivez Von Croy qui speede à toute allure dans le couloir en face de vous. Sautez par-dessus le fossé, montez sur le mur de briques et sautez dans le fossé suivant. Entrez dans **le passage au fond à droite** et franchissez la porte suivante avant que Werner ne la referme **(1)**. Hissez-vous ensuite dans le passage à droite et suivez le couloir jusqu'à un grand fossé que vous pouvez franchir en le contournant grâce à la corniche qui part sur la droite.
Entrez par l'ouverture en face et vous voilà plus loin sous un pont en bois que vous devez aggriper pour évoluer suspendu par les bras. Une fois de l'autre côté, entrez dans la pièce suivante et montez sur les tas de gravats pour atteindre les plates-formes en haut. Sautez pour atteindre le dessus du pont et franchissez-le puis entrez par la porte **(2)**. Si vous n'avez pas été assez rapide, Von Croy est déjà passé et vous devez actionner **la cavité dans le mur à droite** de la porte pour ouvrir cette dernière.

LA ROUTE DES HÉRÉTIQUES :

Poursuivez Von Croy dans le couloir et sautez par-dessus le premier fossé au fond duquel se trouvent des **pics mortels.** Sautez avec élan pour franchir un second fossé et faites de même pour le troisième **(3)**.

Partez sur la droite et dans la pièce suivante, vers la gauche. Courez sur les planches de bois, glissez sur la pente et sautez avant la fin de celle-ci en maintenant la touche de saut pour rebondir sur une autre pente et atterrir en sécurité en face. Franchissez le tas de gravats au milieu du couloir et entrez dans le passage à droite. Si vous avez été assez rapide, un pont vous permet de passer, sinon, Von Croy a enlevé le pont et vous devez sauter dans l'eau et nager jusqu'à la salle suivante.
Montez à la surface, sortez de l'eau et courez sur le pont en pierre pour pénétrer dans un couloir. Dans la salle suivante, sautez avec élan pour franchir le gouffre et procédez de la même façon avec le second (gare aux pics acérés). Vous arriverez bientôt face à un autre précipice. Trois façons de le franchir sont alors possibles : soit vous avez été assez rapide et un pont vous permet de passer tranquillement, soit vous avez été trop lent et vous devez vous balancer avec la corde, soit vous avez foiré votre coup avec la corde (vous êtes au fond du gouffre) et vous pouvez escalader **le mur avec de la vigne (4)**.

Deux passages s'offrent alors à vous : l'un à gauche, l'autre à droite. Prenez celui de gauche. Si vous avez été plus vite que Werner, une porte sur la droite vous permet de passer, sinon descendez là où se trouvent des phacochères et partez sur la gauche. Escaladez le mur avec la vigne pour rejoindre la tête géante en haut et entrez dans sa bouche. Vous trouverez alors un couloir qui vous mènera jusqu'à l'Iris.



LE TOMBEAU DE SETH

Voici le vrai départ de l'aventure. Vous êtes au seuil d'un niveau assez vaste et varié, dans lequel vous serez épaulé par un guide, lequel n'hésitera pas d'ailleurs à vous faire faux bond avant la fin. Votre parcours sera semé d'embûches : des pièges (boules à pointes métalliques, barres de métal, flammes brûlantes) et des ennemis (chacals zombifiés, scorpions) se mettront en travers de votre route. Cependant, deux objets importants seront les clés de votre réussite : l'Œil d'Horus (composé de deux fragments) et les Sables Éternels.

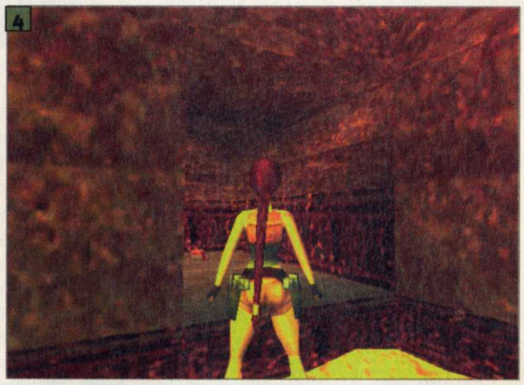
Dès le départ, ramassez les deux lots de torches non loin de vous et rejoignez votre guide. Emparez-vous du fusil à pompe dans le petit trou à gauche **(1)** et continuez à descendre jusqu'à un autre trou dans lequel se trouvent une grande trousse de secours et un scorpion, que vous devez éliminer (votre guide peut aussi le faire à l'aide de sa torche). Hissez-vous sur le bloc à gauche du trou et vous trouverez des cartouches normales.

Faites attention aux scorpions pendant votre descente vers le fond de la caverne et sortez vos guns pour d'une part les éliminer, et, d'autre part, vous débarrasser d'un chacal qui va débarquer **(2)**. Vous pouvez alors apercevoir tout en bas de la grotte une entrée avec un aigle peint au-dessus. Face à cette entrée, retournez-vous à 180° et allez jusqu'à la paroi à l'opposé de l'entrée pour trouver des blocs que vous pouvez gravir **(3)**. Vous accéderez alors au **secret n°1** et serez récompensé d'une petite trousse de secours. En fouillant tous les recoins de la grotte, vous trouverez une autre petite trousse de secours placée à droite de l'entrée ainsi qu'une grande trousse devant, sur le promontoire. Franchissez alors l'entrée et descendez dans le couloir.

Une fois en bas, sortez vos fidèles "cracheurs de balles" et liquidez les deux scorpions puis descendez dans le passage à droite de l'entrée. Sautez dans le trou avec du sable, entrez dans le passage au fond **(4)** pour prendre les cartouches normales (c'est le **secret n°2**), puis remontez à l'aide du bloc où se trouve une petite trousse de secours, tout en évitant les scorpions qui ne vont pas tarder. Allez donc retrouver votre compagnon qui vous attend là-haut.

Actionnez **les cavités dans les murs** pour récupérer une grande trousse et déclencher un mécanisme dans la salle avec le sable, dans laquelle vous devez d'ailleurs vous rendre. Emparez-vous du **fragment d'œil** et de la petite trousse de secours **(5)**, puis remontez dans la salle précédente. Entrez par la porte nouvellement ouverte et descendez les marches le long du bloc gris. Attendez que les lames s'activent avant de vous avancer pour récupérer le **deuxième fragment d'œil (6)** puis sortez et prenez à gauche pour trouver au bout un réceptacle. Combinez les deux fragments d'œil à l'aide de votre inventaire puis placez l'Œil d'Horus ainsi formé dans le réceptacle.

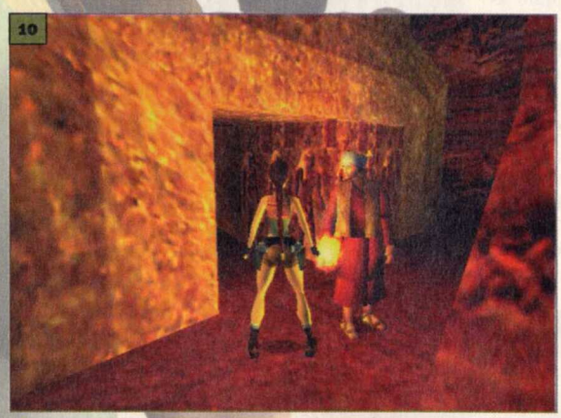
Revenez au centre de la pièce et montez sur le gros bloc gris. Sautez verticalement pour vous accrocher à la corde au-dessus et balancez-vous pour atteindre l'ouverture en face **(7)**. Vous voici dans **le passage secret n°3.** Montez à droite, longez le mur de droite et faites attention à la boule à pointes qui fait le tour de la pièce. Sautez en avant pour vous retrouver face à une petite échelle que vous devez gravir. Ramassez la petite trousse et montez l'échelle suivante puis tournez-vous vers les plates-formes en face que vous devez



Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE

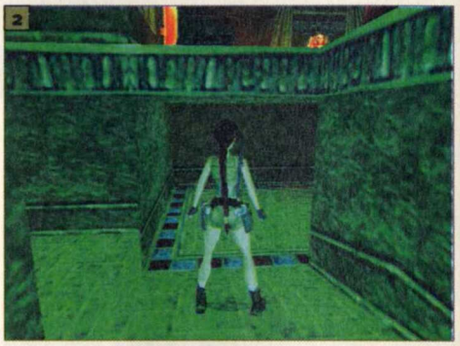
Entrez dans le couloir et sortez vos armes pour liquider deux chacals puis vous arriverez dans une vaste salle avec une immense tête de sphinx. Dans les deux trous à côté de la passerelle où vous vous trouvez vous trouverez des munitions pour Uzi et une petite trousse de secours. Suivez la passerelle sur la gauche et entrez dans la pièce qui suit pour retrouver votre guide. Entrez par la grille qui s'est ouverte, descendez l'escalier et prenez à droite. Ramassez la petite trousse dans le trou et entrez dans la salle suivante. Prenez le couloir de droite et montez jusqu'à **une corde à tirer (9)**.

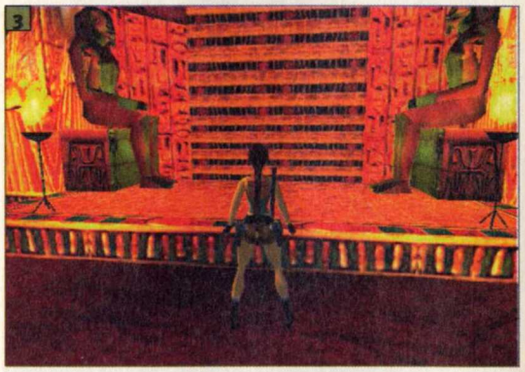
Vous devez sauter sur **les dalles d'où sort de la lumière** pour allumer les torches au-dessus de la grille en face et provoquer ainsi son ouverture. Ne marchez pas sur les autres dalles car vous devriez tout recommencer et pourriez même finir en flammes. Si vous ratez votre coup, retournez dans le couloir précédant cette salle, prenez à droite et descendez la pente. Au bout du couloir, tirez la corde dans la salle suivante et prenez le fusil à pompe puis empruntez l'autre tunel de cette pièce pour pouvoir revenir à la salle des dalles. Si vous avez réussi l'enchaînement des dalles, emparez-vous alors des sables éternels et descendez par l'un des deux passages. Partez sur la gauche et rejoignez le guide **(10)**.



N'allez pas dans le couloir de gauche mais partez tout droit et tournez à droite, puis continuez tout droit jusqu'à un bloc et une échelle à escalader. En haut, actionnez le levier, allez sur la petite surface rayée à gauche et sautez en diagonale vers la gauche pour atteindre le sommet de la tête du pharaon. Allez à l'opposé et sautez en diagonale gauche pour trouver le **secret n°4** qui recèle des cartouches et une grande trousse. Retournez alors sur la plate-forme du levier, descendez de l'échelle et entrez par la grille qui s'est ouverte pour accéder au **secret n°5** et trouver des cartouches pour fusil **(11)**. Descendez du bloc et entrez à droite. Abattez les scorpions dans le couloir qui suit, descendez dans la salle, ramassez les cartouches et montez pour atteindre la statue dans les mains de laquelle il vous faut placer **les sables éternels.** Tuez le scorpion en bas et redescendez dans la salle. Contournez la dune pendant que le sable coule à flots et allez devant la tête de pharaon géante de toute à l'heure. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser et ramper dans sa bouche pour sortir.

atteindre par un saut avec élan. Montez à l'échelle, ramassez les torches et attendez que la boule soit passée pour longer le mur près des torches et tomber sur une petite plate-forme plus bas. Sautez donc avec élan pour atteindre le couloir en contrebas (attention à la chute qui va faire mal) **(8)**. Abattez les trois chacals dans le couloir et, au bout, laissez-vous glisser sur la pente en vous collant au mur de gauche. Vous trouverez alors des Uzis dans ce passage et vous devrez vous laisser tomber dans le trou pour pouvoir revenir ensuite à l'endroit du réceptacle de l'œil d'Horus.

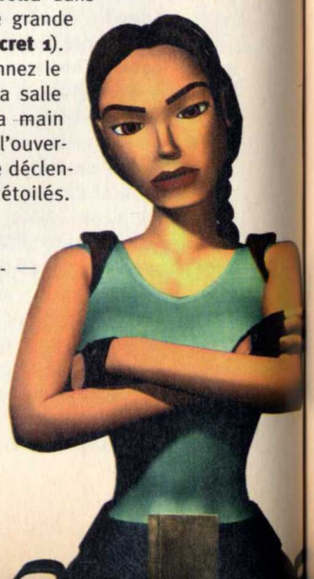




LES CHAMBRES SÉPULCRALES

Beaucoup plus courte que le niveau précédent, cette seconde phase en Égypte est en fait l'épilogue du Tombeau de Seth. Les chacals cèdent leur place aux chiens égyptiens et les momies font leur apparition. De nouveaux pièges sont aussi présents, comme les lames tournantes et les pieux étoilés. Les reliques, objets indispensables à la poursuite de l'aventure, sont ici monnaie courante car il vous faudra trouver les mains d'Orion et de Sirius, le Serpent d'Or, le talisman du Scarabée et bien sûr, l'amulette d'Horus.

Vous glissez sur une pente. Sautez à peu près au milieu de celle-ci pour vous accrocher à une **ouverture au plafond** dans laquelle se trouve une grande trousse de secours (**secret 1**). Une fois en bas, actionnez le levier et partez dans la salle suivante. Ramassez la main d'Orion et sautez dans l'ouverture de gauche avant le déclenchement des pieux étoilés. Vous êtes dans le **secret n°2 (1)**. Ramassez les cartouches et suivez le couloir en évitant les pieux. Vous pourrez tirer sur les deux vases que vous verrez en chemin pour trouver une petite trousse de se-



4

5

cours. Laissez-vous tomber dans l'ouverture et placez la main d'Orion dans le réceptacle au mur puis descendez dans la salle pour trouver une petite trousse. Remontez au réceptacle, sautez sur les blocs en évitant les lames tournantes et récupérez au besoin le fusil à pompe et les cartouches qui sont posées dessus, puis sautez dans l'ouverture. Dans la pièce suivante, faites le tour de la salle pour trouver des cartouches, mais ne vous approchez pas des marches du sarcophage et filez dans la salle suivante. Ramassez la petite trousse et sautez dans le trou au fond à gauche pour trouver le troisième **secret** symbolisé par une petite trousse et des cartouches **(2)** puis retournez dans la pièce du sarcophage. Approchez-vous des marches du sarcophage pour trouver l'amulette d'Horus et retournez dans la salle avec les quatre trous. Déplacez la statue centrale sur la dalle identique à celle où elle est posée à l'origine et filez dans **le sarcophage de droite** en faisant attention à la momie.

Allez jusqu'au fond de la caverne et dégainez pour tuer les deux chiens égyptiens puis montez le long de la corniche montant à gauche du temple doré. Sur la droite, en montant, se trouve un trou dans lequel vous trouverez une grande trousse, ce qui fait partie du **secret n°4**. Partez tout droit jusqu'à un mur avec une échelle entourée par deux statues **(3)**. Escaladez le mur, tirez sur les vases pour obtenir des cartouches et une petite trousse et allez prendre **le serpent d'or** dans la pièce voisine. Montez dans l'ouverture à droite avant que les momies ne vous pourrissent la vie et partez à fond vers la gauche pour vous hisser dans l'ouverture avant que vous ne soyiez englouti par le sable et transpercé par les pieux. Faites le tour du trou qui suit pour trouver une grande trousse de secours et descendez en vous accrochant au rebord. Passez le pont suspendu que vous pouvez apercevoir non loin de là et flinguez les deux clébards qui vous attendent dans la salle suivante, puis descendez dans la pièce qui suit grâce à l'échelle placée sous l'entrée.

Montez sur les blocs à droite et sautez pour atteindre une plate-forme avec un réceptacle sur la gauche. Montez à l'échelle au-dessus et hissez-vous pour actionner un levier, puis retournez vers l'entrée de la salle pour franchir la grille qui s'est ouverte. Grimpez à l'échelle et actionnez les deux leviers, ressortez de là et descendez dans le trou dans le sol. Ramassez **la main de Sirius** et gravissez l'échelle qui suit. Montez sur les blocs face à vous et sautez pour vous hisser sur le dernier. Sautez sur la plate-forme en diagonale gauche de la vôtre et sautez dans le passage plus à gauche. Descendez grâce à l'échelle en face, tirez sur la corde et montez à l'échelle suivante avant le réveil des momies. Descendez dans la salle et allez sur le premier bloc non loin de l'entrée de cette salle (il y a une grille sous ce bloc). De là, sautez vers le bloc en face **(4)** et sautez dans le cinquième passage **secret** plus haut pour trouver des cartouches pour fusil. Retournez alors vers l'échelle d'où vous venez et grimpez sur la plate-forme où se trouve le réceptacle. Placez-y la main de Sirus et scrutez les environs pour apercevoir une corde. Sautez avec élan pour vous y accrocher et balancez-vous vers l'ouverture derrière elle où se trouve un socle. Sautez vers cette ouverture et emparez-vous du **talisman du scarabée** puis dégainez car trois chiens vont arriver.

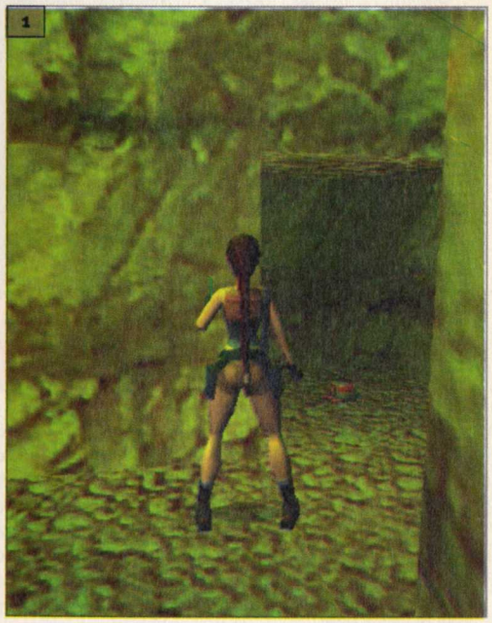
De nouveau dans la caverne, entrez dans le temple et placez le talisman du scarabée et le serpent d'or dans leurs réceptacles sur le mur puis faites des cercles autour de la pièce pour éviter la momie pendant que le sable s'écoule **(5)**. Hissez-vous alors par le plafond pour sortir de la grotte.

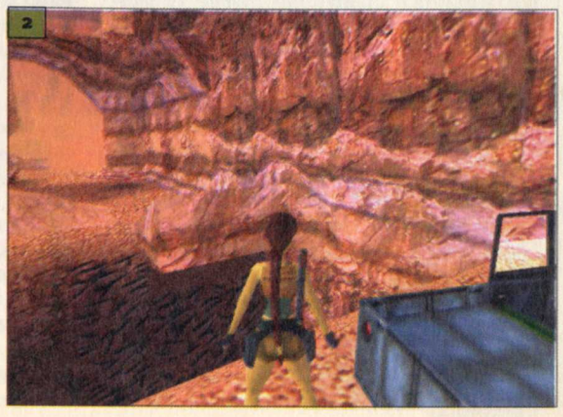
LA VALLÉE DES ROIS

Changement de décor radical : vous vous retrouvez dehors et la majeure partie du parcours s'effectue au volant d'une jeep. Mais il faudra auparavant abattre les sbires du désert (ces hommes cagoulés qui n'ont pour seule raison de vivre que de vous voir mourir) et récupérer les clés de la jeep.
Attention aux gouffres le long du parcours et à la jeep de votre nouvel ennemi (ce traître de guide), lequel n'aura de cesse de vous balancer des grenades explosives à tout va.

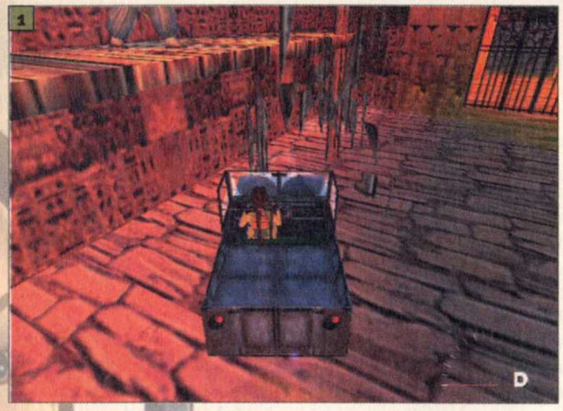
Sortez tout de suite vos armes et liquidez les sept sbires du désert qui parasitent la zone. Ramassez tous les objets qu'ils vont laisser sur le sol (munitions pour uzi, trousses de secours...) puis emparez-vous des **clés de la jeep.** À gauche du passage par lequel vous êtes arrivé se trouve une cavité sombre dans laquelle vous trouverez des cartouches et un fusil à pompe : c'est le premier **secret (1)**. Montez à bord de la jeep et suivez la jeep du scélérat qui vous a servi de guide dans les deux niveaux précédents, en évitant les manœuvres dangereuses et les grenades qu'il vous envoie et en renversant sans pitié les sbires qui se trouvent sur votre route.

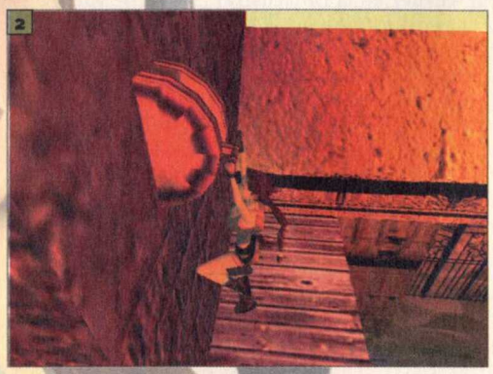
À un certain moment, vous arriverez face à un gouffre. Utilisez la corniche de droite pour le franchir, renversez le sbire qui est dessus et descendez de la corniche **(2)**. Sortez de votre véhicule pour repasser la corniche à pied et vous placer dos au vide du gouffre. Maintenez la touche "Action et enclenchez la direction vers le bas pour vous accrocher au rebord. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la surface d'escalade et placez-vous sous la cavité. Lâchez la touche "Action" et réappuyez dessus très vite tout en appuyant sur la direction vers l'avant et la touche pour ramper. Vous entrerez alors dans le **deuxième secret** et trouverez une petite trousse de secours et des super-grenades. Retournez dans votre engin, roulez sans tomber des corniches, renversez les sbires et filez à travers les grottes pour sortir du niveau.

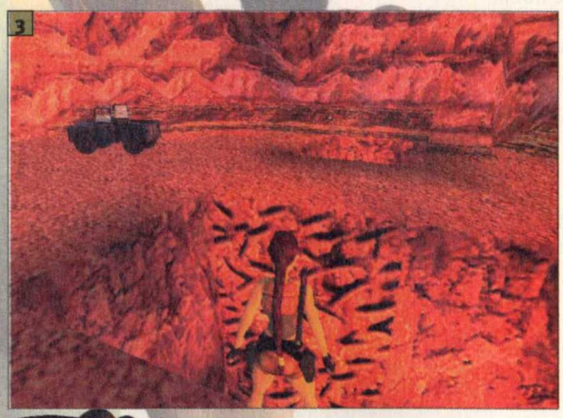

1


2

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE







KV5

KV5 est la suite directe de la Vallée des Rois : le défi est ici identique, à la différence près que les phases se déroulant à pied sont plus importantes, tout comme les gouffres disséminés le long du chemin. Des boules hérissées de pics viendront aussi égayer votre dangereux périple.

Commencez par descendre de véhicule pour prendre les chevrotines et la grande trousse de secours dans la première pièce puis remontez à bord du 4x4 et suivez la jeep du traître. Foncez sur les piliers de la passerelle de bois que vous rencontrerez au bout d'un moment afin de faire tomber le sbire du désert qui s'y trouve. Renversez-le et, avant de passer à la zone suivante, descendez de voiture pour ramper dans **un passage secret à droite** de la sortie, dans lequel vous trouverez une grande trousse de secours. Remontez dans votre jeep et tournez à droite après les passerelles puis explosez celles où évolue un sbire, sur la gauche **(1)**. Renversez-le, descendez de votre engin et allez à gauche de la grille pour trouver une grande trousse de secours dans un renfoncement.

Montez sur les passerelles à droite de la grille et visitez-les afin de trouver des cartouches et... un homme qui va vous tirer dessus ! Abattez-le, montez sur le bloc et descendez par le trou pour trouver un autre **secret** dans lequel vous obtiendrez des trousses de secours. Remontez et allez sur la passerelle supérieure pour ramasser une grande trousse de secours dans un renfoncement à droite. Utilisez **la corde** pour atteindre les passerelles d'en face et sautez pour actionner le levier fixé au mur **(2)**. Descendez, passez la grille et hissez-vous sur les blocs entre les colonnes pour trouver une grande trousse et des munitions pour Uzi puis remontez dans la jeep.

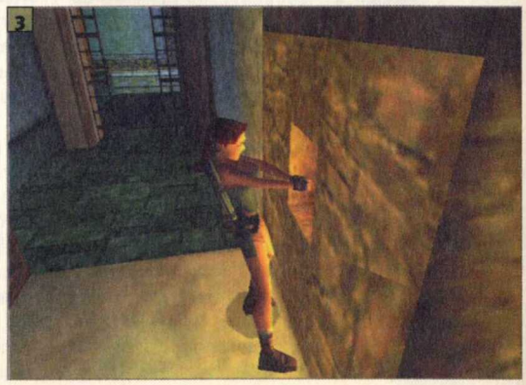
Roulez dans le tunnel montant et évitez les trois **boules hérissées** qui vont dévaler la pente puis stoppez votre véhicule en haut. Descendez de voiture et allez sous le troisième trou dans le plafond du tunnel. Placez-vous face à la pente descendante, sautez verticalement, accrochez-vous et escaladez la paroi puis, tout en étant accroché, faites un saut pour trouver des grenades normales (**secret 3**). Remontez dans votre jeep et suivez la piste en évitant de tomber dans les gouffres puis arrêtez-vous lorsque vous aurez un gouffre de chaque côté du chemin. Descendez grâce au mur d'escalade se trouvant sur la paroi du gouffre en forme de "L". Dans ce quatrième passage **secret** vous trouverez des chevrotines et des traits normaux dans une cavité **(3)**. Continuez en jeep sans tomber dans les crevasses et pénétrez dans le désert de sable, sur la gauche, tout au bout de votre parcours. Une fois dans les dunes, faites attention aux **crevasses cachées** derrière certaines d'entre elles. Vous verrez une colonne avec un sbire du désert sur une passerelle, foncez dans les piliers pour faire tomber la structure, renversez l'homme et sortez du niveau par le tunnel qui se trouve au fond à gauche du désert.

LE TEMPLE DE KARNAK

Les ruines majestueuses de cet édifice ancestral regorgent de couloirs, de passages et de recoins. Les scorpions sont de nouveau de la partie et votre but ici est de trouver le premier vase Canope.

Après un superbe dérapage contrôlé en jeep, tournez-vous vers la gauche et escaladez les blocs de pierre pour vous retrouver face à **un obélisque.** Abattez les deux scorpions, ramassez la petite trousse au pied de l'obélisque et tournez-vous vers la gauche pour voir trois entrées. Franchissez celle du milieu, montez sur le bloc puis hissez-vous sur le rebord rouge de droite. Vous trouverez dans cette zone une petite trousse de secours, des munitions pour Uzi et des chevrotines. Redescendez à l'endroit du rebord rouge où vous êtes monté, entrez dans le passage qui suit le bloc, descendez dans l'ouverture et rampez dans une nouvelle salle. Vous êtes dans le **premier secret** où vous trouvrez de nombreux vases à exploser, qui cachent de nombreux objets, mais vous devrez cependant abattre des scorpions **(1)**. Retournez ensuite sur la place de l'obélisque.

Face à l'obélisque se trouve un couloir avec des colonnes. Les blocs à gauche de l'entrée de ce couloir vous permettront d'atteindre des chevrotines placées au-dessus de l'entrée. Vous pouvez à présent entrer dans le couloir aux colonnes et vous hisser sur le bloc que Lara va regarder, après avoir passé la grille. Sautez sur les corniches d'en face pour ramasser des cartouches et des munitions pour Uzi, actionnez les deux cavités sur les murs et entrez par les deux grilles pour vous emparer d'un fusil à pompe, d'une petite trousse et du **Vase**



Canope 1, puis redescendez. Plongez dans le bassin, ramassez les torches au fond, entrez dans l'ouverture puis ouvrez la porte au fond du conduit. Nagez et montez à la surface par l'ouverture dans le plafond que vous allez rencontrer. Vous voici dans le deuxième **secret** dans lequel vous allez trouver des munitions pour Uzi et des traits normaux **(2)**. Redescendez dans l'eau, entrez dans la petite fente à gauche plus loin et ramassez les nombreux objets qui s'y trouvent (**secret 3**). Retournez alors sur la place de l'obélisque.

Montez sur les blocs de pierre à gauche de l'obélisque pour faire face à une autre place. De là, hissez-vous sur les blocs de droite et sautez avec élan en direction des blocs situés en diagonale droite de l'endroit où vous vous trouvez afin d'atteindre la zone en face avec des rebords rouges sur laquelle vous trouverez de nombreux objets. Partez le plus à gauche possible, descendez dans le dernier trou, abattez le scorpion et ramassez les torches dans le coin. Allez alors dans la salle suivante à l'aide du trou dans le sol. Sautez dans le grand trou de droite pour tuer le scorpion et récupérer une petite trousse puis atteignez l'autre côté du trou en vous accrochant au plafond. Abattez le scorpion, actionnez **l'interrupteur sur le mur** au centre et allez à l'opposé pour abattre un autre scorpion et actionner la cavité dans le mur, derrière la porte qui s'est ouverte. Descendez dans le trou dans le sol à l'opposé de l'endroit où vous vous trouvez, en vous accrochant au rebord, ramassez la grande trousse de secours, allez vers la droite, passez devant la tête de fauve sur le mur et passez la grille. Sautez dans l'eau pour trouver des cartouches puis remontez et allez placer le Vase Canope 1 derrière la statue de gauche **(3)**. Rampez à présent dans l'ouverture dans le mur derrière vous. Une fois devant un bloc bleu, ramassez les torches dans l'obscurité à droite, montez sur le bloc et continuez jusqu'à revenir à l'extérieur. Retournez alors à la place de l'obélisque, prenez le couloir avec les colonnes et franchissez **la porte bleue** à droite pour quitter le niveau.

LA MONUMENTALE SALLE HYPOSTYLE

Sorte de phase transitoire entre le temple de Karnak et le lac Sacré, la monumentale salle Hypostyle vous causera peu de problèmes. Les scorpions sont toujours là et les pièges brillent par leur absence.

Dès le début, hissez-vous, partez tout au bout sur la gauche, abattez le scorpion et ramassez les torches et la petite trousse dans les renfoncements puis faites demi-tour. Éliminez le deuxième scorpion, retournez sur la place centrale et allez chercher les cartouches qui se trouvent sur un bloc de pierre. Entrez dans le passage à l'opposé de l'endroit où

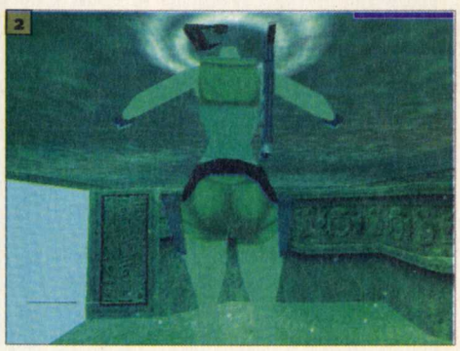
vous avez abattu les scorpions, dirigez-vous au fond à droite, abattez les scorpions et hissez-vous au-dessus grâce aux blocs. Une fois là-haut, ne rangez pas vos guns car deux scorpions (encore !) vont vous attaquer. Vous trouverez dans les recoins des munitions pour Uzi et des chevrotines. Suspendez-vous au **plafond** à l'endroit où cela est possible et visitez tous les recoins, allez sur toutes les plates-formes et vous trouverez des torches, des cartouches, une petite trousse et des munitions pour Uzi **(1)**. Après cela, redescendez et vous trouverez un passage au bout duquel vous verrez Von Croy et ses hommes se lancer à votre poursuite. Franchissez le gouffre à l'aide d'un **saut avec élan** et vous arriverez dans une zone avec deux passages. Prenez celui situé le plus à droite, emparez-vous des munitions pour Uzi et de la petite trousse et laissez-vous glisser plus loin pour atterrir au Lac Sacré.

LE LAC SACRÉ

Toujours dans le même esprit que les niveaux précédents, l'objectif ici est de vous emparer du vase Canope 2 et de vous débarrasser au passage des nombreux crocodiles du Nil qui parasitent les lieux. Les chauves-souris viendront aussi vous rendre visite mais rien de bien compliqué pour le moment.

Commencez ce nouveau stage par vous hisser devant vous et sortez. Allez au fond à droite, flinguez les deux chauves-souris et montez sur le bloc avec la petite trousse, non loin de là, pour éliminer le crocodile qui va débarquer. Allez ensuite à fond vers la gauche, descendez un peu dans l'eau pour attirer trois autres sauriens puis remontez sur la pente et abattez-les sans pitié. Plongez alors dans l'eau, hissez-vous sur la plage, courez vers la droite, tournez à droite et entrez dans le passage que vous verrez sur la gauche **(1)**. Après avoir abattu les deux chauves-souris, descendez dans l'ouverture dans le sol en face de vous et placez-vous face au poteau en bas. Laissez-vous glisser sur la pente et sautez avant la fin de celle-ci pour vous agripper au poteau. Montez un peu sur celui-ci, placez-vous dos au poteau de droite et sautez pour atterrir à ses pieds. Hissez-vous sur ce second poteau, placez-vous dos au premier et sautez pour atterrir sur la plate-forme, mais ne sautez pas de trop haut car vous vous cogneriez au bloc de pierre plus haut. Hissez-vous et rampez dans le passage dans le mur derrière vous. **Tirez sur la corde** plus loin et retournez sur vos pas pour sauter dans l'eau sous les poteaux. Vous trouverez dans l'eau des torches et une petite trousse. Entrez à présent par la grande grille qui s'est ouverte face à la plage et abattez les deux crocos par la même occasion.

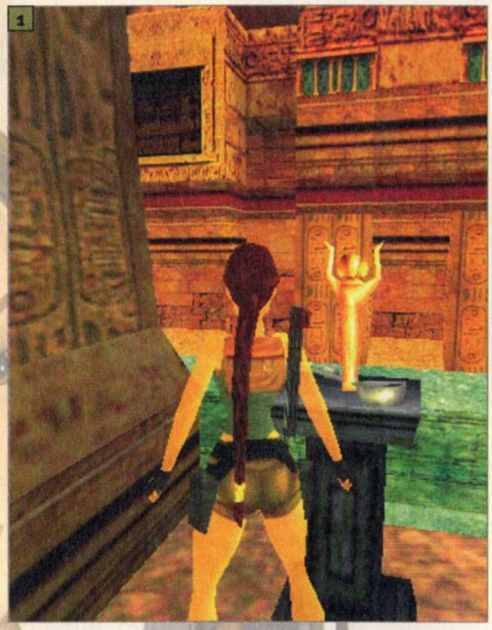
Montez sur les rebords pour trouver des cartouches et une petite trousse, allez sous le bloc au centre, tirez sur **le levier** et nagez dans le passage sous-marin nouvellement ouvert. Ouvrez la porte en pierre, nagez jusqu'à trouver un passage sur la gauche où vous pourrez prendre une grande trousse de secours et... votre respiration ! (attention : crises de nerfs en perspective dans ce secteur, dues à la maniabilité pourrie en milieu aquatique, les passages anguleux n'arrangeant pas l'affaire...). À côté de ce passage, montez pour arriver dans une salle avec un miroir. Un **trou invisible dans le plafond** vous permettra de sortir **(2)**. Lara pourra alors se hisser à travers la pierre (!!!?). Plus loin, emparez-vous du vase Canope 2 et des chargeurs pour Uzi puis retournez dans le bassin central (là où vous avez actionné le levier sous le bloc) pour vous aventurer dans le second passage sous-marin.



RETOUR AU TEMPLE DE KARNAK

Vous voici de nouveau au temple de Karnak. La déesse du soleil et la clé de la salle Hypostyle sont vos principales préoccupations puisqu'il est nécessaire que vous les récupériez. Les crocos sont toujours là mais c'est surtout les sbires de Von Croy qui essayeront à présent de vous faire trépasser.

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE


1

RETOUR À LA MONUMENTALE SALLE HYPOSTYLE

La grande salle Hypostyle vous a paru trop courte ? Pas de panique car voici venir la seconde partie de ce fantastique lieu de culte, bien plus touffue et complexe que la première fois. Des sbires vêtus de noir et de rouge sont postés un peu partout et le nombre de recoins et de passages à visiter fait froid dans le dos. Mais ne vous inquiétez pas, il ne vous faudra pas trop de temps pour trouver le disque du Soleil et la sortie de ce labyrinthique niveau.

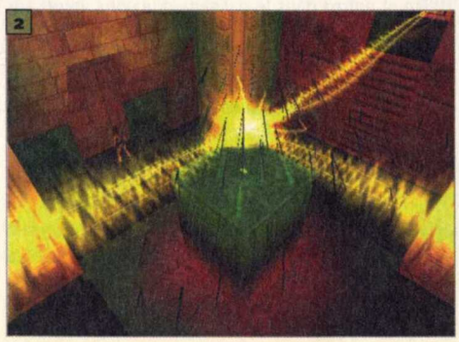
2

Comme la première fois que vous êtes venu ici, sortez mais préparez-vous à combattre un sbire vêtu de rouge. Ramassez ses munitions pour Uzi, entrez dans le passage de droite et allez au fond à gauche pour tuer deux autres hommes cagoulés et sauter le grand précipice. Une fois dans la cour, prenez l'ouverture dans le coin à gauche **(1)** et utilisez **la clé de la Monumentale Salle Hypostyle** pour entrer. Abattez les deux sbires à l'intérieur et emparez-vous des Uzis que l'un d'entre eux perdra, ainsi qu'une petite trousse de secours sur un bloc. Entrez dans l'autre salle par la droite et ramassez les cartouches sur un bloc. Vous pouvez remarquer trois passages dans le mur. Deux mènent à la salle suivante tandis que le troisième recèle une grande trousse. Allez dans la salle suivante, tuez les deux sbires qui vous y attendent, ramassez les torches et revenez dans la salle précédente. Vous devez monter sur les blocs pour atteindre les structures supérieures et **vous accrocher au plafond.** À partir de là vous pouvez visiter tous les étages et les recoins des trois pièces afin de tuer tous les ennemis et ne rater aucun objet. En évoluant pendu par les bras, il faut revenir dans la troisième salle et vous diriger vers la droite. Lâchez-vous sur la plateforme pour actionner le levier fixé au mur et retournez-vous à 180° car il se peut qu'un sbire suspendu au plafond vienne vers vous. Raccrochez-vous au plafond, tournez à la première à gauche puis de nouveau à gauche. Lâchez-vous, retournez-vous, abattez le sbire qui est éventuellement fixé au plafond puis allez chercher les munitions pour Uzi toutes proches. Montez à l'étage supérieur (d'autres sbires rôdent dans les parages) et allez tirer sur une grosse boule de pierre non loin de là. Redescendez alors tout en bas et descendez dans le trou dans le sol ainsi formé.

Dans l'un des deux passages vous trouverez des munitions pour Uzi. Engagez-vous dans l'autre passage et montez sur les blocs jusqu'à arriver à une bifurcation. Les deux entrées à gauche mènent à une salle avec un obélisque lumineux au centre, cette même salle donnant accès à trois salles avec un obélisque sur pivot dans chacune, le couloir qui vous fait face, quant à lui, permet d'avoir accès aux roues faisant pivoter les obélisques. Entrez dans ce couloir, grimpez à l'échelle et tournez la roue de façon à ce que la poignée soit placée votre **gauche** lorsque vous êtes dos à l'entrée de la pièce. Faites de même avec les deux roues suivantes, descendez dans la salle de l'obélisque central, **tirez sur la corde** et montez sur l'obélisque pour ramasser **le disque du soleil (2)**. Combinez la déesse du soleil et le disque du soleil pour former le Talisman du soleil puis descendez dans le trou dans le sol entre les deux petits blocs pour rejoindre le Lac Sacré.

Sortez de l'eau et gravissez les blocs pour arriver dans la salle des vases Canopes. Prenez la première à gauche, placez le vase Canope 2 dans **le dos de la statue,** faites demi-tour et jetez-vous à l'eau ! Vous pouvez à présent marcher sur l'élément aquatique tel un dieu et atteindre les munitions pour Uzi placées derrière la statue centrale, ainsi que vous engouffrer dans le couloir situé dans son dos. Hissez-vous sur la droite et descendez sur le bloc sous l'ouverture pour tuer les trois crocos sans danger. Visitez les plages et le bassin pour trouver des cartouches, entrez dans le conduit sous-marin et actionnez **l'interrupteur.** Allez alors récupérer la Déesse du soleil et la clé de la salle hypostyle entre les deux obélisques **(1)** puis retournez à la salle des vases Canopes par le chemin d'où vous venez. Utilisez le conduit dans le mur non loin de la statue du vase Canope 1 et entrez dans la salle à droite pour vous défendre contre deux des sbires de Von Croy **(2)**. Tournez à gauche et hissez-vous en rampant dans l'ouverture en hauteur dans le mur en face pour accéder à un **secret** dans lequel vous trouverez des torches et des chargeurs d'Uzi. Ressortez et prenez le passage dans le sol pour retourner sur la place de l'obélisque. Vous rencontrerez en chemin d'autres sbires et peut-être même un scorpion. Engagez-vous dans le couloir aux colonnes et franchissez **la porte bleue** pour retourner à la Monumentale Salle Hypostyle.

1


2

RETOUR AU LAC SACRÉ

La seconde partie du Lac Sacré est le passage obligé pour enfin sortir du complexe du temple de Karnak et arriver au mystérieux temple de Semerkhet. Les chauves-souris et les scorpions sont les seules créatures vivantes que vous rencontrerez.

Dès le début, abattez les scorpions sur les rives, plongez sous l'eau pour trouver des cartouches et une petite trousse puis allez placer **le Talisman du soleil** entre les deux obélisques. Entrez dans l'ouverture de droite pour trouver une petite trousse, sortez et aventurez-vous dans celle de gauche. Sautez avec élan en direction des torches, servez-vous du poteau et descendez en bas. Ramassez les munitions pour Uzi, entrez dans le passage sous l'eau pour trouver des cartouches, allez dans l'autre passage et prenez les chevrotines et la petite trousse puis ouvrez la porte en pierre. Vous voici dans **un passage secret** où vous trouverez des chevrotines, une grande trousse et des traits explosifs **(1)**. Retournez alors sur la place avec le bassin, les deux obélisques et les trois entrées et pénétrez dans celle du milieu. Vous trouverez une ouverture sur la gauche de la pièce qui suit. Tuez les chauves-souris, entrez dans l'ouverture pour ramasser une petite trousse, des chargeurs de Uzi et des cartouches puis accrochez-vous au plafond à l'aide des blocs beiges. Évoluez ainsi jusqu'à l'ouverture au fond de la pièce, entrez dedans, montez à gauche pour prendre les munitions pour Uzi puis montez dans le

Les règles du jeu du Senet :

Le but du jeu est de faire disparaître vos trois pions (rouge, bleu et vert) en les faisant avancer au bout de l'échiquier avant votre adversaire (les pions beiges). Les bâtonnets à faces blanches et noires sur le mur font office de dés (il faut les tourner) et les cases colorées sur le sol vous permettent de choisir le pion à déplacer. Le nombre de faces blanches qui apparaîtront feront avancer vos pions d'autant de cases. Vous aurez le droit de rejouer si vous ne faites apparaître que des cases noires sur les bâtonnets ou si l'un de vos pions atterrit sur un Ankh (croix égyptiennne). Si l'un de vos pions rencontre un pion adverse (ou vice versa), ce dernier retourne à la case départ.

LE TEMPLE FUNÉRAIRE DE SEMERKHET

Voilà un niveau qui cache bien son jeu. Tout commence par un périple des plus classiques où vous devrez en découdre avec les scarabées, les chauves-souris et les chiens égyptiens, mais vous serez vite confronté à une énigme des plus déstabilisantes : le jeu du Senet (une sorte de jeu d'échecs/jeu de l'oie) auquel il vous sera plus facile de gagner que de perdre ! Et pour cause : la défaite vous donnera accès au reste des secrets du niveau. Les objets importants sont ici les cartouches de Bâ et de Râ et les règles du jeu du Senet.

Pour commencer, explosez les deux vases pour récupérer des munitions pour Uzi et une grande trousse puis laissez-vous glisser sur la pente. En bas, accrochez-vous au plafond et évoluez ainsi jusqu'au passage au bout du couloir où grouillent des dizaines de scarabées affamés. Utilisez le poteau pour descendre mais pas tout en bas. Arrêtez-vous entre les deux niveaux pour ramasser **le bout de bois** et l'allumer avec le feu, ce qui vous fera une torche. Sautez à l'étage du dessous et vous aurez la surprise de constater que les scarabées ont peur du feu, ce qui a pour effet de les repousser... un peu ! Il faut malheureusement que vous lâchiez la torche pour activer **les trois cavités dans les murs** (vous trouverez une petite trousse de secours) et remonter à l'aide du poteau. Sitôt en haut, éclatez les vases pour récupérer une petite trousse et franchissez la porte **(1)**.

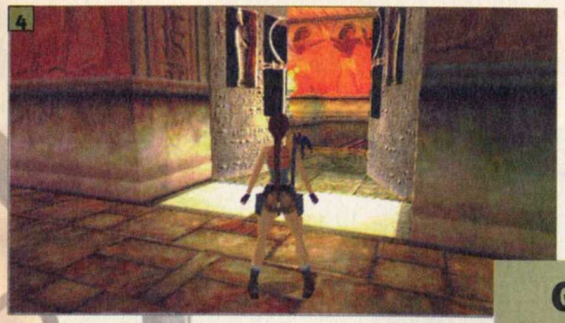
trou de droite pour accéder au niveau supérieur. Faites un saut avec élan pour atteindre la plate-forme d'en face, descendez sur les plates-formes en contrebas et sautez avec élan pour atteindre le passage sur la gauche, au niveau du bloc rosâtre **(2)**. De l'autre côté, des chauves-souris vont arriver. Descendez prudemment dans la salle en bas, allez dans la petite pièce à gauche pour prendre des Uzis et des torches et filez à l'extérieur vers les **statues géantes** pour quitter ce niveau.

Poussez la porte de gauche et vous arriverez plus loin dans une vaste salle où trône un jeu d'échecs égyptien géant. De votre position élevée, sautez sur les plate-formes de gauche pour grimper à l'échelle de bois et découvrir **le secret n°1** (chevrotines + petite trousse). Redescendez de l'échelle, descendez dans la salle et passez l'ouverture à l'Est. Grimpez aux barreaux et vous vous retrouverez dans une grande salle avec deux bassins et deux chiens qui vont se ruer sur vous. Allez face au mur d'où sortent des jets de flammes par intermittence. Lorsque les flammes disparaissent (cela ne dure pas longtemps), actionnez les cavités. Commencez par celle de gauche (petite trousse de secours), ensuite celle de droite et enfin celle du centre (un passage s'ouvre sur la droite). Engagez-vous dans le passage, passez le bassin et descendez dans la fosse avec des jets de flammes **(2)**. Placez-vous au centre pour ne pas brûler, actionnez (quand les flammes sont éteintes) le trou de gauche sur le mur de gauche, le trou du centre et le trou de droite sur le mur de droite et le trou du centre du mur de gauche. Actionnez ensuite le trou de gauche sur le mur de droite (petite trousse) et poursuivez votre chemin en vous accrochant au plafond pour retourner dans la salle des bassins.

Grimpez sur la cage que vous verrez à droite et sautez sur la plate-forme qui se trouve en face. Avancez et allez actionner la cavité dans le renfoncement sur la gauche (attention aux flammes !), avancez ensuite près du bord de la plate-forme, placez-vous dos au vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous vers la droite sur les échelles de bois et vous accéderez au **deuxième secret** contenant des chevrotines et une grande trousse. Descendez

Diablo II va-t-il sortir un jour ? Où trouver le dernier patch pour Quake III ? Comment finir Opposing Force ? Qu'est-ce qu'un Jeff-game ? Pour toutes ces questions, une seule réponse : www.loisir.net

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE


4

la pente au centre de la salle, au bout de laquelle vous trouverez **les règles du Senet,** le jeu d'échecs géant, puis retournez dans la grande salle du jeu du Senet. Grimpez à l'échelle qui se trouve à l'opposé de celle d'où vous venez et vous vous retrouverez sur un balcon surplombant l'échiquier **(3)**.

5

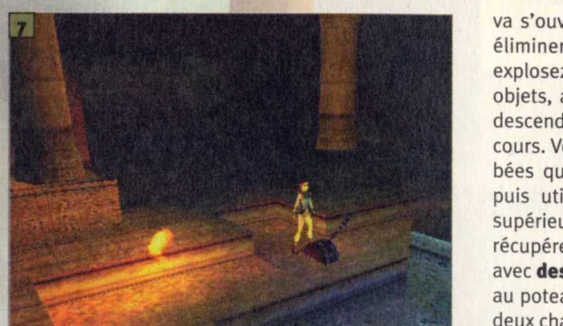
GAGNER OU PERDRE ?

Sachez que si vous gagnez au jeu du Senet, des cages dorées apparaîtront dans la salle et vous permettront d'accéder à la suite du niveau, facile et brève, mais dépourvue de passages secrets. Au contraire, si vous perdez, quatre trappes s'ouvriront dans le sol de la salle et vous permettront d'accéder à un vaste complexe souterrain long et difficile, mais agrémenté de nombreux passages secrets. Sachez aussi que, contre toute logique, il vous sera beaucoup plus difficile de perdre que de gagner à ce jeu ! Alors, bonne chance !

6

LE CHEMIN DES GAGNANTS :

Vous venez de gagner et des cages dorées sont apparues. Montez par l'un des deux escaliers de chaque côté de la salle et sautez avec élan de cage en cage pour atteindre l'autre bout de la pièce. Descendez les escaliers et avancez vers la grande porte centrale tout en bas, qui va s'ouvrir et libérer deux chiens que vous devrez éliminer **(4)**. Descendez les escaliers suivants, explosez les vases au passage pour trouver des objets, abattez les deux chiens qui sont en bas et descendez dans le trou dans le sol au bout du parcours. Vous arriverez dans une salle avec des scarabées qui tomberont du plafond, courez et sautez puis utilisez le poteau pour atteindre le niveau supérieur. Une fois en haut, tirez sur les vases pour récupérer une grande trousse, traversez une salle avec **des miroirs et des rayons solaires** et grimpez au poteau au fond à gauche, après avoir abattu les deux chauves-souris. Faites un saut périlleux arrière pour atterrir dans l'une des deux ouvertures où vous trouverez derrière les sarcophages des traits normaux et des traits empoisonnés. Sautez ensuite dans l'autre ouverture, placez les pions sur **les cases de couleur correspondantes** et retournez dans la salle des miroirs aux rayons solaires. Abattez les deux chiens, descendez dans l'ouverture dans le sol au pied du sarcophage central et rampez dans le passage pour sortir du niveau.


7

8

LE CHEMIN DES PERDANTS :

Vous avez perdu et des trappes se sont ouvertes dans le sol de la salle. Descendez du balcon, allez à gauche et descendez dans le trou dans le sol. Glissez sur les pentes et sautez avant la fin de la troisième pour vous accrocher au mur en face. Vous voici dans **le troisième secret**. Accrochez-vous au poteau pour descendre, tirez sur les vases et vous récupérerez de nombreuses munitions. Remontez en haut, glissez sur la dernière pente et agrippez-vous au poteau avant de tomber dans le vide. Pendant la descente vous verrez une petite trousse et des munitions pour Uzi dans des renfoncements : emparez-vous-en et continuez à descendre le long du poteau. Une fois en bas, sautez avec élan par-dessus le vide pour atteindre une ouverture avec un escalier montant (tuez au passage la chauve-souris). Dans la pièce qui suit, abattez les deux clébards, allez au fond, tirez sur le pion et placez-le entre les deux marteaux fixés en haut **(5)**. Actionnez le levier et emparez-vous du premier fragment de cartouche puis revenez au poteau par lequel vous êtes venu.

Regardez en contrebas et vous verrez une porte rougeâtre, à l'opposé du lieu d'où vous venez. Sautez avec élan pour l'atteindre et poussez-la pour trouver, dans ce **quatrième secret**, une petite trousse et des traits explosifs. Descendez ensuite dans la salle, grimpez à l'échelle, allez sur la plate-forme à gauche à mi-hauteur et entrez dans l'ouverture dans le mur encore plus à gauche. Tirez le pion pour le mettre entre les marteaux (accrochez-vous au rebord de la passerelle pour passer de l'autre côté du pion) et reculez car les marteaux vont s'activer. Ramassez le deuxième fragment, combinez-le avec le premier pour former **le Cartouche de Bâ**, retournez à l'échelle et continuez votre ascension avec le poteau qui suit (une chauve-souris va vous faire la fête). Vous trouverez en haut des traits empoisonnés et des cartouches normales **(6)**. Redescendez dans la salle, utilisez le cartouche de Bâ sur le réceptacle à gauche de la porte bleutée et descendez les deux clebs qui vont débarquer.

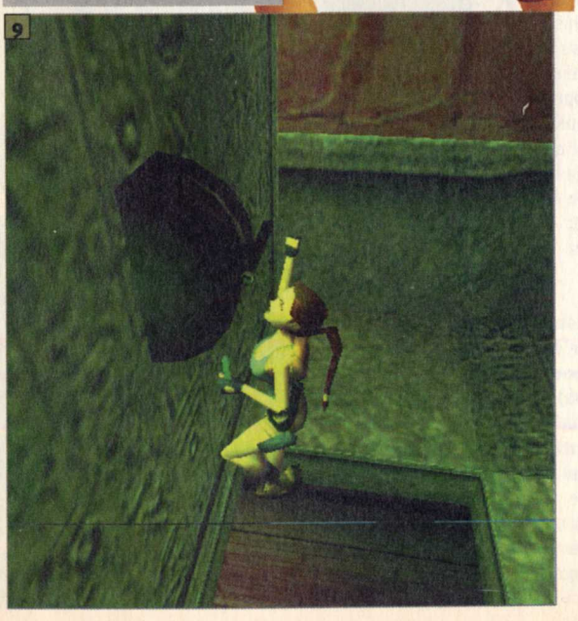
Allez à droite, sautez avec élan pour vous accrocher au levier fixé au mur et rampez dans l'ouverture au bas du mur de droite. Montez l'échelle et ne perdez pas une seconde pour retourner dans la salle de Bâ et placer le pion entre les marteaux car des flammes ne vont pas tarder à jaillir du sol. Répétez l'opération du levier plusieurs fois si nécessaire et sachez aussi que des bassins d'eau fraîche sont à votre disposition au fond de la salle, au cas où vous vous seriez légèrement brûlé... Une fois cette péripétie réussie, ramassez vite fait **le cartouche de Râ** et allez ouvrir la grande porte grise. Après les escaliers, vous arriverez dans une salle avec des cordes et surtout un esprit de feu qui va essayer de vous cramer. Descendez dans la salle, montez sur la droite et filez sans perdre une seconde pour actionner un levier dans la pièce au bout du passage **(7)**. Celui-ci va libérer un esprit d'eau qui n'aura alors pour seule mission que de combattre l'esprit de feu. Ces deux-là vont donc s'éliminer. Avant de retourner dans la grande salle des cordes, récupérez deux petites trousses à droite et à gauche.

Sautez de corde en corde pour atteindre **le secret n°5** au bout de la salle, lequel renferme de nombreuses munitions. Suivez le couloir et sautez pour retourner vous balancer sur la dernière corde et atteindre l'ouverture à gauche de la salle. Avancez jusqu'au vide, sautez avec élan pour atteindre le cube (attention aux chauves-souris dans le secteur), grimpez au poteau et placez-vous dos à la plate-forme en face. Faites un saut arrière pour atterrir dessus, sautez pour actionner le levier sur le mur et remontez par le poteau. Sautez de nouveau sur la

plate-forme où vous avez atteint le levier, partez dans le passage de gauche et vous pourrez actionner **la cavité dans le mur** au bout à gauche pour récupérer un bout de bois. Balancez-le dans le vide et... allez le chercher ! Allez donc l'allumer dans la salle des cordes grâce à la flamme pour en faire une torche **(8)** et retournez sur vos pas. Vous verrez deux torches éteintes sur le mur de chaque côté. Allumez-les et une trappe dans le sol s'ouvrira. Descendez et vous arriverez dans un couloir avec un cercle de lames tournantes. Approchez-vous en marchant au maximum et faites une roulade à 180° pour le franchir. Vous aboutissez alors dans **le passage secret n°6** donnant accès à de nombreux objets (gare aux scarabées...). Retournez alors dans la salle des cordes.

Il faut que vous remontiez jusqu'à la plate-forme à partir de laquelle vous avez actionné un levier et récupéré la torche dans le trou. Partez cette fois-ci dans le couloir de droite, sautez le précipice, hissez-vous à l'ouverture dans le plafond et sautez pour actionner le levier fixé au mur au-dessus de l'ouverture **(9)**. Grâce à la cage, vous pouvez atteindre **le septième et dernier secret** du niveau dans lequel vous trouverez des traits explosifs, une grande trousse et des Uzis. Descendez et entrez dans l'ouverture en-dessous puis parcourez le corridor pour en finir définitivement avec ce temple de la folie !

MARRE DES MARÉES NOIRES ET DE LA POLLUTION ? WW.LOISIR.NET, LE PREMIER SITE EN OCTET RECYCLÉ.



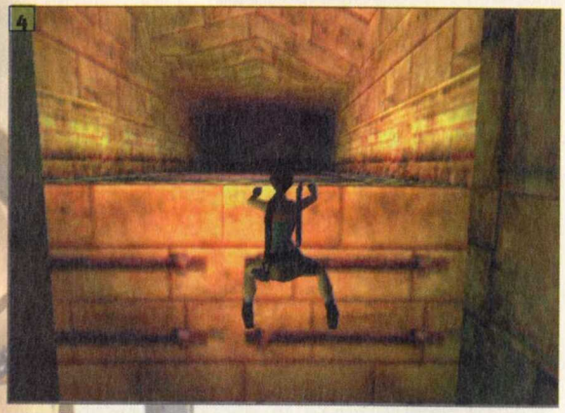
LE GARDIEN DE SEMER-KHET

Dans le même esprit que le niveau précédent mais beaucoup plus court. Vous aurez encore affaire à ces satanés scarabées et aux chauves-souris mais un nouvel ami va vous rendre visite : le sphinx (une espèce de taureau/buffle égyptien au QI proche du néant absolu). Il faudra d'ailleurs vous servir de cette créature sous-développée mentalement pour pouvoir continuer plus loin dans le niveau. Les pièges : au menu ce soir, des lames tranchantes, coupantes et acérées, des boules à pointes, des cercles de lames..., un peu de tout quoi. Le Vraeus d'or et la clé du Gardien sont les seules reliques que vous avez à retrouver dans ce bref niveau, qui cache quand même trois secrets.

Descendez dans l'ouverture dans le sol, approchez-vous au maximum du cercle de lames et faites une roulade à 180° pour le franchir, après qu'il se soit refermé deux fois. Faites la même chose pour passer le second cercle et glissez dans la salle suivante. Allez à gauche, hissez-vous dans l'ouverture et rampez dans le passage au ras du sol sur la droite. Tournez **la roue à leviers** (faites défiler une bonne demi-douzaine de leviers) pour ouvrir temporairement une porte un peu plus loin. Vous n'avez pas une seconde à perdre pour courir sur la passerelle derrière la roue, sauter sur l'autre passerelle et franchir la porte avant qu'elle ne se referme (faites une roulade si besoin est). Sautez alors sur la plate-forme pour vous emparer du **Vraeus d'or (1)**. Attention : ne vous arrêtez pas en chemin car les passerelles sont piégées, ainsi que le socle du Vraeus. Des lames de métal sont cachées un peu partout et il en va de même pour les dalles creuses en bas de la salle. Descendez donc dans la salle, évitez les dalles creuses et entrez dans le passage sous la plate-forme où se trouve la roue. Montez à l'échelle et retournez dans la salle de la carte. Placez le Vraeus d'or dans le réceptacle en face de la carte, emparez-vous de **la clé du gardien** dans la pyramide qui s'est ouverte et placez-la dans le réceptacle sur le mur à droite de la carte. Descendez alors dans l'ouverture dans le sol car une trappe s'est ouverte à côté.

Une fois en bas, partez sur la droite, ramassez la petite trousse au bout, suspendez-vous au plafond et revenez vers le passage qui vous permit de débarquer dans ce couloir. Dépassez ce passage et entrez dans l'ouverture qui suit sur la gauche. Abattez les chauves-souris et continuez pour arriver dans une nouvelle salle qui n'est autre qu'un **passage secret.** Descendez dans la pièce, prenez les cartouches pour fusil et les traits explosifs et attendez que les flammes disparaissent temporairement pour fouiller les cavités dans les murs **(2)**. Après avoir pris les chevrotines, montez à l'échelle et retournez dans le couloir. Allez tout au bout de celui-ci : la porte vole en éclat sous les coups de tête d'un sphinx. Actionnez le levier, entrez par la porte et courez sans jamais rester statique car la bête n'aura de cesse de vouloir vous démolir. Abattez les chauves-souris au bout du corridor, ramassez la petite trousse, **fouillez l'orifice dans le mur** (vous trouvez un bout de bois) et retournez vers la porte que le sphinx a

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE



ouverte. Vous verrez une lampe sur le mur : allumez-y votre bâton et retournez sur vos pas (vers le trou dans le mur). Allumez **les lampes à gauche et à droite** et franchissez la porte qui s'ouvre **(3)** : c'est le deuxième **secret**. Emparez-vous des objets sur les socles mais faites attention car ils sont piégés et une boule à pointes va sortir du plafond. Allez ensuite tout au bout du couloir et placez-vous devant la porte bloquée par une poutre, mais ne soyez pas collé à la porte. Lorsque le sphinx charge sur vous, faites un saut de côté au dernier moment pour qu'il défonce la porte. Franchissez alors cette porte.

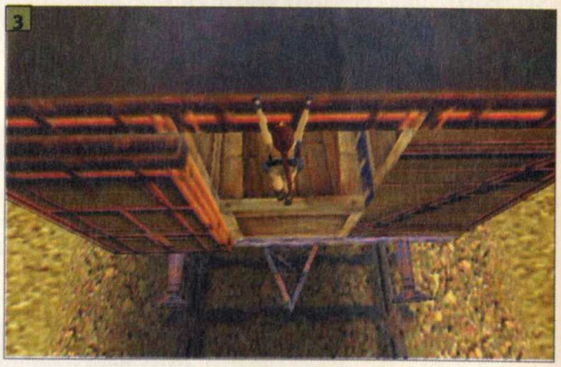
Dans cette nouvelle pièce, il faut vous débrouiller pour que le sphinx défonce **les trois blocs avec un œil** dessiné dessus. Ceci fait, entrez dans l'ouverture de droite pour accéder au **secret n°3**. Montez l'échelle et entrez à gauche pour arriver dans une salle où vous trouverez des munitions pour Uzi, des cartouches et une petite trousse (attention à la boule à pointes). Il ne vous reste plus qu'à vous engouffrer dans l'entrée de gauche, en bas dans la salle, et de gravir l'échelle pour quitter le gardien de Semerkhet **(4)**.

UN TRAIN À TRAVERS LE DÉSERT

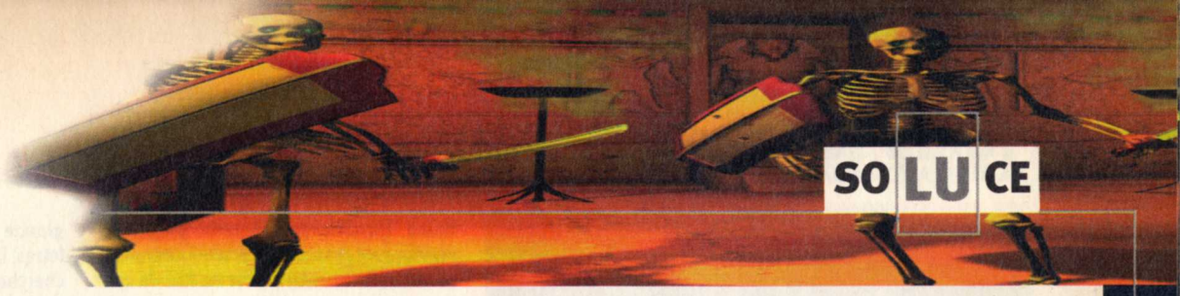
Un changement total d'environnement vous attend dans ce stage. Lara doit se rendre à Alexandrie et le seul moyen d'y parvenir est le train qui traverse le désert. Toujours en mouvement, ce dernier vous obligera à calculer vos sauts et autres acrobaties car une erreur de jugement vous propulserait inévitablement sur les rails (attention aux combats au corps à corps). Les sbires de Von Croy surgissent de partout et il vous faudra ruser pour trouver les passages secrets. En tous cas, la chose primordiale est de récupérer le pied-de-biche qui vous sera indispensable tout au long de l'aventure.

Vous voici dans un train en partance pour Alexandrie. Commencez par actionner **le levier à côté de vous**, passez la porte qui s'est ouverte et sautez au wagon suivant. Ouvrez la porte métallique **(1)** et avancez jusqu'au bout du couloir pour avoir affaire à un sbire de Von Croy. Celui-ci, tout comme ses collègues qui parasitent le convoi de leur présence indésirable, possède un trident qui lui permet de parer les balles des armes à feu. Pour l'éliminer, tirez-lui dessus et rengainez/dégainez par intermittence. Il n'aura pas le temps de suivre le mouvement et son trident ne le protègera pas pendant de brefs instants, ce qui vous permettra de l'atteindre. Procédez de la même façon avec ses équipiers que vous ne tarderez pas à rencontrer tout au long de votre voyage ferroviaire. Vous pouvez alors ouvrir les trois cabines du couloir, tirer sur les caisses en bois et récupérer une petite trousse et des cartouches pour fusil. Ouvrez la porte du fond, sautez sur le wagon à la bâche verte et descendez les deux sbires qui vont arriver en jeep **(2)**. Passez le wagon métallique découvert et grimpez sur le toit du suivant grâce aux **échelles**.

Avancez et deux trappes sur les toits vont s'ouvrir, libérant ainsi deux autres sbires. Éliminez-les et descendez dans la première ouverture. Ramassez les cartouches et la petite trousse, explosez la petite caisse pour avoir d'autres cartouches et allez abattre le sbire caché derrière les caisses au fond du wagon puis passez au wagon suivant. Ne vous occupez pas de la seconde ouverture sur le toit du wagon qui suit mais sautez plutôt sur le deuxième wagon à bâche verte. Pour continuer votre chemin, vous devez vous **accrocher au rebord du wagon** et avancer latéralement suspendu par les bras. Un hélico va alors faire son apparition (on se demande un peu pourquoi...). Grimpez à l'échelle sur la gauche du dernier wagon, avancez et éliminez le sbire qui va arriver. Allez tout au bout du wagon, placez-vous dos au vide, accrochez-vous au rebord et lâchez prise pour vous rattraper à la caisse en dessous **(3)**. **Le premier secret** renferme des balles pour revolver, une grande trousse et des traits normaux. Remontez sur la caisse, dos au vide, accrochez-vous au rebord pour gravir l'échelle à droite et retourner sur le toit du train. Pendez-vous au côté droit du wagon et vous verrez une ouverture dans la cloison du train. Entrez dedans pour trouver un fusil à pompe, **un pied-de-biche** et des cartouches puis utilisez le pied-de-biche sur le mécanisme sans levier apparent. Abattez le sbire, franchissez la porte, gravissez la bâche et tuez le sbire sur le toit en face. La porte du wagon qui suit s'ouvre et vous confronte à un autre ennemi à éliminer. Approchez-vous du bord, faites un mouvement d'esquive vers l'arrière et sautez avec élan pour atterrir dans le wagon. Allez utiliser le pied-de-biche sur la dernière caisse au fond **(4)** et entrez dans le **secret n°2** qui cache le lance-grenades et les munitions correspondantes. Ressortez de là et montez sur le toit.

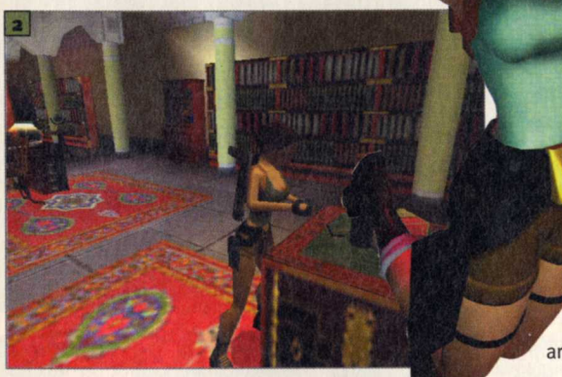


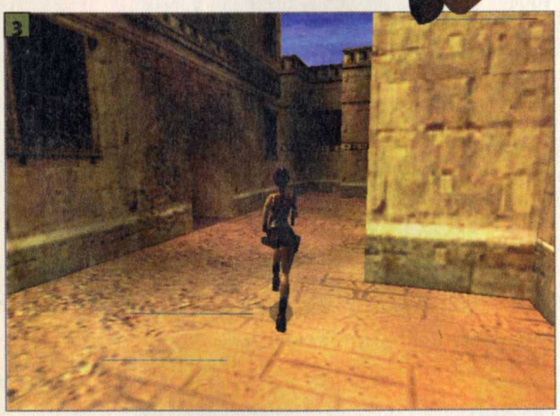
Retournez dans le wagon où vous vous trouviez tout au début mais sortez couvert car vous rencontrerez de nombreux ennemis sur votre passage (la meilleure solution est parfois la fuite...). Une fois revenu dans le wagon de départ, utilisez le pied-de-biche sur le mécanisme sans levier ainsi que sur une caisse derrière vous (troisième **secret** : une petite trousse de secours). Il ne vous reste plus qu'à **rejoindre la loco (5)** pour arriver à votre destination : la ville d'Alexandrie.



ALEXANDRIE

L'arrivée dans la ville d'Alexandrie procède comme un retour au calme après ce voyage mouvementé. Quelques sbires et scorpions infestent les lieux mais l'intérêt réel de votre visite est la rencontre avec Jean-Yves, votre ami de toujours.





Arrivé à Alexandrie, avancez armé vers la zone d'ombre tout droit qui cache deux scorpions et une petite trousse. Vous débouchez sur une place. Éliminez le sbire qui court près de la fontaine **(1)** et dirigez-vous vers la petite affiche sur le mur à côté de la maison aux arcades. Passez derrière la maison pour trouver des cartouches et **poussez ensuite la porte de cette maison** qui se trouve être le bureau de votre ami Jean-Yves (si, si, c'est votre ami...). Montez les marches et allez voir ce gros flémard qui n'a rien d'autre à foutre de la journée que de glander le cul sur une chaise pendant que vous, la frêle créature féminine sans défense (si, si, vous êtes une femme...), vous courez tous les dangers. Après un bref mais très instructif entretien avec le pote Jeannot, profitez-en pour lui subtiliser sournoisement son **viseur-laser,** ses cartouches pour fusil et ses traits d'arbalète sur la commode près de l'entrée **(2)**, le pauvre homme, absorbé par sa soif de comprendre le fonctionnement d'un stylo, ne se rendra alors compte de rien. Et puis tant que vous y êtes, allez prendre les cartouches qui se trouvent entre les bibliothèques et rendez-vous sur le balcon. Partez à gauche, abattez le sbire et sautez sur le balcon en face. Descendez un autre sbire, ramassez les munitions pour Uzi et plaquez-vous au panneau bleu sur le mur. Sautez avec élan pour vous raccrocher au toit de la baraque en face, déplacez-vous vers la droite et lâchez-vous pour vous rattraper au **levier en-dessous**. Entrez dans cette maison qui est la bibliothèque municipale de la commune d'Alexandrie (!), abattez le sbire à l'intérieur, emparez-vous des traits normaux et empoisonnés et de la grande trousse (c'est le **secret n°1**) puis retournez sur la place. Prenez la première à droite **(3)** et suivez cette rue pour arriver aux ruines côtières (vous rencontrerez en chemin un sbire qui, une fois mort, perdra une petite trousse). Si vous avez du temps à perdre et des munitions à foutre en l'air, n'hésitez pas à entrer dans la maison dont l'entrée se trouve sur la droite en sortant de la bibliothèque. Vous ne trouverez strictement rien à l'intérieur, si ce n'est des sbires tapis dans l'ombre des caisses de bois, attendant la mort avec courage et fierté, prêts à mourir dignement au combat.

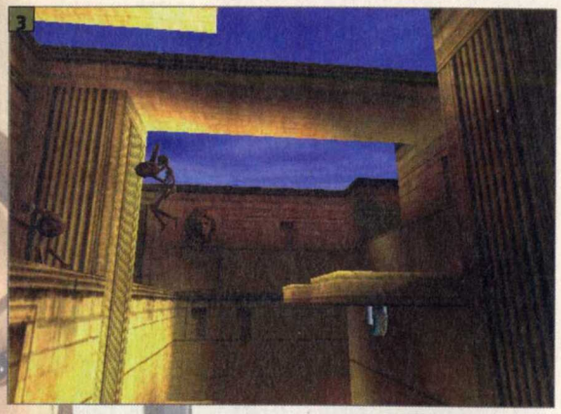
LES RUINES CÔTIÈRES

Tout commence comme à Alexandrie sauf que là vous devez visiter une espèce de fête foraine foireuse avec de nombreux objets à la clé (des pièges mortels également : pics au sol). Mais votre plus grosse surprise sera votre rencontre avec des squelettes qui pètent la forme et dont la vitalité n'a pas faibli depuis des siècles.

Avancez dans les rues et tournez à droite au deuxième palmier pour arriver à l'entrée du parc d'attractions "Egyptian Adventure". C'est en fait une sorte de fête foraine sauce pharaon, pas encore ouverte au public mais c'est pas grave, on va la visiter quand même ! Tirez sur **les planches de bois** pour entrer et descendez les escaliers plus loin pour arriver dans une pièce avec une pyramide. Tournez à droite et arrêtez-vous au seuil de l'entrée de la pièce qui suit avant de glisser sur la pente. Combinez dans votre inventaire le viseur-laser et le revolver (ou l'arbalète) si vous les avez en votre possession. Sinon, tant pis, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Prenez vos armes habituelles et puis on va se démerder avec ça. Dégainez, glissez sur la pente et tirez sur **les cibles en face.** Vous avez en gros vingt secondes pour exploser toutes les cibles avant que la dalle sous vos pieds ne se dérobe et vous fasse tomber sur des pics mortels **(1)**. Récupérez le jeton en bas et montez dans le passage dans le mur pour revenir dans la salle de la pyramide. Montez les escaliers à côté du sarcophage, suivez le couloir et entrez dans la seconde pièce à droite. Utilisez le jeton sur le monnayeur, grimpez **à la corde,** ramassez la poignée brisée et détachez au pied-de-biche l'un des **crochets muraux** puis retournez dans le couloir. Montez les marches au bout du couloir et placez-vous devant la plaque grise devant une grille. Combinez le crochet et la poignée et utilisez-les pour choper la clé des portes. Retournez dans le couloir et fracassez l'entrée avec des planches de bois. Le but ici est de récupérer **l'arbalète.** Le sol est criblé de trous d'où sortent des pieux acérés seulement visibles dans le miroir. Il faut donc calculer chacun de ses pas en fonction de la position des pieux dans le miroir. Une fois l'arme récupérée, faites le chemin inverse et continuez la visite de la ville pour faire face à deux entrées **(2)**.

Vous voilà face à un bassin. Montez sur la plateforme en face, sautez vers l'ouverture dans le mur et

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE



rampez dedans puis gravissez l'échelle qui suit pour arriver au bord de la mer (ah ! les vacances, le sable chaud... heu, je croix qu'on s'égare un peu...). Longez le bâtiment d'où vous sortez sur la gauche et vous verrez une pente montante tout à fait à gauche. Descendez vers elle et tournez à droite pour longer les rochers. Retournez-vous pour faire face à la pente et sautez dans l'eau. Dans un renfoncement des rochers, sous l'eau, sur la gauche, vous trouverez des grenades normales. Vous allez être gêné par le courant, les angles des rochers et la maniabilité hasardeuse (si vous êtes fragile des nerfs, c'est pas la peine d'essayer...). Revenez alors vers le bâtiment d'où vous venez, placez-vous dos au cube isolé et gravissez la colline en face. Contournez-la par la gauche et vous trouverez **une entrée au bout du chemin.** Sortez votre arbalète (avec traits explosifs) pour exploser les deux squelettes **(3)** et descendez dans le gouffre grâce à l'échelle sur l'une des parois. En bas, **ramassez le morceau de bois**, allumez-le avec le feu (sans vous brûler) et allez cramer la corde qui retient le rocher. Remontez l'échelle, montez les escaliers et sautez sur les corniches pour rejoindre le lieu où étaient les deux "tas d'os ambulants" au départ. Vous trouverez des chevrotines et une petite trousse dans un renfoncement en hauteur. Utilisez **la clé des portes** sur la grille et pénétrez dans la bâtisse pour arriver aux Catacombes **(4)**.

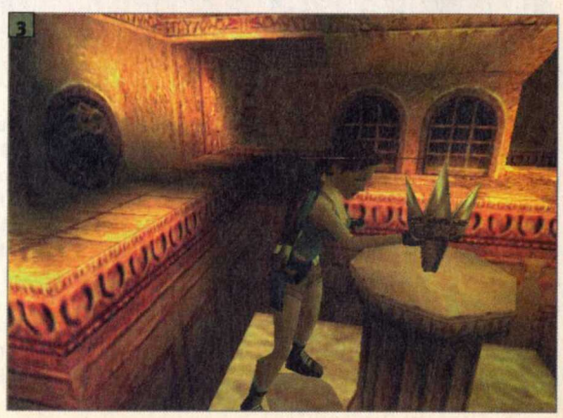
LES CATACOMBES

C'est un niveau bien vaste et bien complexe auquel vous allez vous attaquer à présent. La profondeur de certaines salles est vertigineuse et l'utilisation des cordes, échelles et autres poteaux est ici monnaie courante. Les squelettes sont plus présents que jamais et des esprits d'air malveillants viendront vous pomper votre énergie vitale (heureusement, des pièges à esprits sont présents à certains endroits). Le but de la manœuvre est en fait de collecter les quatre tridents dont vous aurez besoin pour le temple de Poséidon.

La première chose à faire est de filer dans la pièce à droite. Actionnez **la dalle décorée d'un visage** sur le mur et retournez aux Ruines côtières. Descendez dans le gouffre, entrez dans le passage dans le mur là où il y avait le rocher et ouvrez la grille avec le pied-de-biche pour vous retrouver aux Catacombes. Tirez la colonne sur **la dalle marron** et retournez aux Ruines. Retournez aux Catacombes par le passage en hauteur, entrez à droite et déplacez l'espèce de sculpture en pierre sur la dalle décorée au sol dans la salle précédente **(1)**. À partir de ce moment, un esprit d'air va arriver pour vous suivre partout et vous faire périr. Entrez par la porte nouvellement ouverte sur la droite, entrez dans le passage à droite du gouffre et allez au fond à droite pour faire face à une sorte de totem. L'esprit va alors disparaître, retenu prisonnier à jamais par l'étrange statuette. Prenez le couloir derrière vous pour retourner au bord du gouffre, utilisez le poteau pour descendre en bas et actionnez **le levier** au bout du couloir. Servez-vous de la première corde pour vous accrocher à la seconde. Une fois sur cette dernière, tournez-vous sur la gauche et balancez-vous pour vous accrocher à l'ouverture et vous accèderez au **secret n°1** dans lequel vous trouverez un fusil à pompe, des torches et une grande trousse.

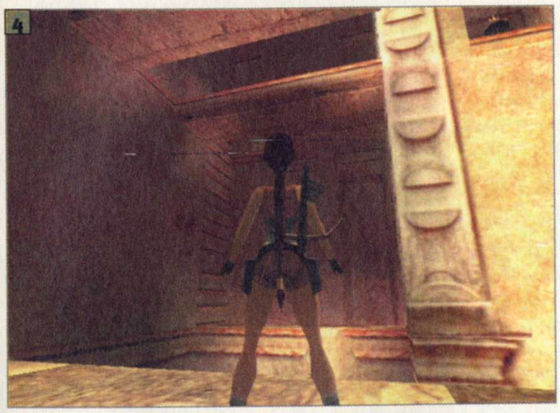
Descendez plus bas, montez l'escalier à droite et tirez sur les vases (chevrotines) avant de descendre dans l'ouverture. Après quelques brasses, montez les marches devant vous et sautez sur les plates-formes pour tirer le levier situé sur la droite de la salle **(2)**. Entre-temps, abattez le squelette qui arrive du fond de la pièce puis sautez de bloc en bloc pour atteindre un vase marron qui cache des chevrotines. Accrochez-vous au plafond, allez en face, actionnez le levier (un esprit d'air fait son apparition) et tirez sur le squelette sur l'une des plates-formes. Sautez alors dans l'eau et nagez pour trouver **un petit passage sous-marin** au fond duquel se trouve un piège à esprits. Retournez sur les marches du début, montez sur la plate-forme juste à côté et sautez sur la grande plate-forme centrale. Sautez sur la petite plate-forme isolée à côté et sur les deux blocs en face pour entrer dans le passage sur la droite. Sautez dans le renfoncement tout de suite à gauche, suspendez-vous au rebord, déplacez-vous suspendu vers la droite et vous arriverez dans une salle à la profondeur conséquente.

Commencez par exploser les deux squelettes, tirez sur le vase à vos pieds pour trouver des chevrotines et utilisez la corde pour accéder à la plate-forme en hauteur sur la droite. Descendez sur celle en dessous, sautez à droite pour prendre les cartouches (là où est arrivé le premier squelette) et allez en face de la plate-forme précédente. Montez sur la plate-forme au-dessus pour trouver une grande trousse, abattez les trois nouveaux squelettes (l'un d'eux perd une petite trousse) et allez chercher **le trident** au centre de la salle **(3)** après avoir buté un autre sac d'os. À côté de l'endroit où vous avez trouvé les cartouches, il y a une échelle qui vous permettra de descendre tout en bas pour trouver des traits normaux et des chevrotines ainsi que des cartouches cachées dans un vase. Remontez à l'échelle et vous trouverez une autre échelle qui vous permettra de monter dans une autre salle. Une fois en haut, abattez le squelette, emparez-vous du trident et grimpez au poteau (vous trouverez pendant votre ascension des traits explosifs dans un des vases).



Suivez le couloir, abattez le squelette au bout, descendez de nouveau au poteau de cette pièce et faites subir le même sort au squelette suivant. Tournez-vous vers la droite au bout de la plate-forme, sautez avec élan pour atteindre l'échelle et descendez dans la salle où vous attendent deux squelettes. Vous trouverez au bout de la salle une flaque d'eau : montez dans le passage avant cette dernière sur la droite. Entrez dans la première ouverture à gauche, tuez le squelette et faites le

MARRE DES MARÉES NOIRES ET DE LA POLLUTION ? WWW.LOISIR.NET, LE PREMIER SITE EN OCTET RECYCLÉ.


4

tour pour trouver **un mur percé de trous** qui vous permettra d'atteindre l'étage supérieur. Une fois là-haut, débarrassez-vous du squelette, prenez les chevrotines, sautez en face et vous trouverez une grande trousse dans un renfoncement sur la droite. Continuez à avancer en sautant de plate-forme en plate-forme pour atteindre l'autre bout de la salle (vous rencontrerez deux squelettes en chemin). Allez chercher les chevrotines et les cartouches qui se trouvent aussi dans un renfoncement sur la droite et montez à **l'échelle sur la gauche** de la salle **(4)**. Ramassez les cartouches, allez chercher le trident et sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver jusqu'à une corde (attention au squelette que vous rencontrerez).

Sautez grâce à la corde dans l'ouverture de la tour à gauche, montez au poteau, grimpez à l'échelle et faites exploser tous les squelettes et tous les ossements que vous verrez dans les parages. Récupérez le dernier trident, descendez dans le trou dans le sol qui s'est ouvert non loin de là pour prendre les traits d'arbalète (c'est le **deuxième secret**) puis retournez sur vos pas, descendez l'échelle puis le poteau et sautez sur la plate-forme en face. Partez vers la gauche et sautez sur la série de plates-formes (attention au squelette) pour atteindre la porte du **secret n°3** qui contient de nombreux items. Retournez à présent du côté de la tour du **troisième trident**, à l'autre bout de la salle, pour descendre l'échelle sur le mur de gauche. Avancez dans la tour et descendez par le trou dans le sol en vous pendant par les bras pour amortir la chute, puis en bas, explosez les vases blanchâtres pour trouver des chargeurs pour Uzi et montez l'escalier (encore un squelette). Entrez dans le passage suivant sur la gauche, tournez à droite et entrez dans le passage du fond qui n'est autre qu'un ascenseur au sol complètement buggé **(5)**. Hissez-vous dans **le dernier secret**, explosez le vase pour récolter de précieux items, suivez le couloir et descendez sur la plate-forme en contrebas. Sautez pour atteindre une plate-forme en face légèrement sur la droite et entrez par l'ouverture surmontée d'un gros médaillon en bronze. Redescendez en bas, partez sur la gauche, filez dans l'ouverture tout droit, tournez à droite et entrez finalement dans le passage à droite pour revenir dans la grande salle des deux cordes. Il ne vous reste plus qu'à entrer par **la grande ouverture** à gauche de la flaque d'eau **(6)**.

5

6

LE TEMPLE DE POSÉIDON

Le temple du dieu des mers et des océans se déroule sur le sol ferme et non pas en milieu aquatique, contrairement à ce que l'on pourrait imaginer. Vous ne serez dérangé ici par aucun piège mortel, mais le périple sera ponctué de rencontres "musclées" avec les nombreux et très vifs squelettes qui hantent les lieux. Des esprits d'air (et non pas des esprits d'eau !) viendront aussi pour vous faire sombrer. Votre tâche consiste à placer les quatre tridents sur les quatre statues de Poséïdon et de récupérer finalement le gantelet gauche (première partie de l'armure sacrée).

Bon, ne perdons pas de temps : commencez par gravir les marches, sautez du côté du **piège à esprits** (la petite statuette) et tournez-vous pour faire face à l'échelle sur la paroi du trou. Descendez, placez-vous dos à l'échelle que vous avez empruntée et entrez dans le premier passage à droite. Avant d'arriver dans la pièce qui suit, armez-vous pour tuer les deux squelettes qui vous y attendent, descendez dans le fossé et vous trouverez un passage qui est **le secret n°1** (vous récupérez des traits normaux et une petite trousse). Allez dans la salle suivante, rampez dans le conduit sous la tête géante et entrez dans la prochaine salle sur la droite pour tirer sur les vases et récupérer des traits empoisonnés, des chevrotines et des cartouches. Ne vous approchez pas des disques noirs au sol car vous finiriez en torche humaine (heureusement, il y a un bassin pas loin) mais dégainez plutôt pour abattre les deux sque-

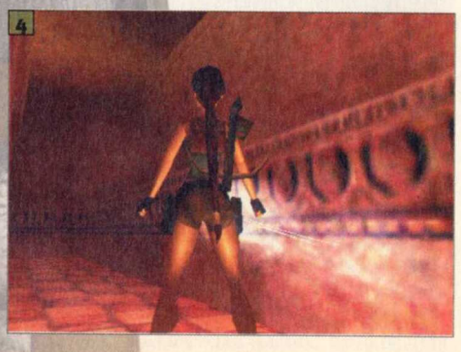
COMMENT CASSER DU SQUELETTE ?

Plusieurs techniques sont possibles pour éliminer les squelettes qui infestent les niveaux de Tomb Raider. Tout dépend de l'arsenal dont vous disposez dans votre inventaire. L'une d'entre elles consiste à leur tirer dessus avec le revolver. Combinez ce dernier avec le viseur-laser et visez la tête de vos adversaires : celle-ci explose littéralement, les mettant dans

un état de folie et d'incapacité totale. Notez que vous pouvez aussi détruire leur bouclier. En le faisant voler en éclats, son propriétaire perdra un bras. Le fusil à pompe, quant à lui, est très pratique lorsque l'affrontement se déroule sur une plate-forme en hauteur ou au bord d'un gouffre. En effet, lorsque l'un des squelettes se trouve face à vous et dos au vide, la force dégagée par les impacts le repousse en arrière et peut le faire basculer dans le vide. La moins efficace des solutions est le "combiné" arbalète/viseur-laser/traits normaux car l'ensemble souffre d'un manque de précision, d'autant que le coup met trop de temps à partir. En revanche, le meilleur choix reste sans conteste l'arbalète équipée des traits explosifs. Le résultat est sans commentaires et les tirs vont droit au but. Il existe cependant une dernière technique : l'utilisation du lance-grenades équipé de grenades normales ou de super grenades. La précision est toutefois inférieure car les grenades ont tendance à rebondir sur le sol et les murs.

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE

lettes qui vont apparaître. Tirez sur les autres vases pour trouver des munitions pour Uzi et montez sur **la statue de Poséïdon** pour fixer le premier trident **(01)**.
Retournez au début du niveau (au bord du grand trou), entrez à droite après l'eau qui coule et allez au fond vers le visage qui tire la langue. Vous devez vous accrocher à l'ouverture de gauche et ramper à l'intérieur. Pour ce faire, il est indispensable de réaliser un saut avec élan par-dessus **le disque noir au sol**. Abattez les deux squelettes endormis, explosez les vases pour trouver une petite trousse, placez **le deuxième trident** sur la lance de la statue et retournez au début du niveau (vous rencontrerez un autre squelette). Aventurez-vous dans la prochaine entrée à droite, grimpez au poteau, tirez sur le squelette et sur les vases pour avoir des chevrotines et des traits normaux et abattez le squelette qui va se réveiller. Placez le troisième trident sur la statue et retournez au début du niveau. Entrez dans le dernier passage, allez au fond et placez-vous dos au visage afin de voir **un mur percé de trous**, sur la droite, pour grimper à l'étage au-dessus **(02)**.



Une fois là-haut, avancez et tirez sur le squelette qui va surgir, explosez les vases cachant des chevrotines et placez le dernier trident sur l'effigie du dieu des océans. Redescendez, courez et ne perdez pas une minute pour rejoindre **le piège à esprits** au tout début du niveau (il se trouve en haut d'un mur percé de trous mais la texture a été modifiée et les trous n'apparaissent plus !) car vous voilà traqué par un esprit d'air ! Une fois le fantôme capturé pour l'éternité, plongez dans le grand trou central où coulent les cascades **(03)** et entrez dans le passage au fond pour arriver dans une nouvelle salle. Montez les escaliers (vous rencontrez un ou deux squelettes), tirez sur les deux gros vases pour découvrir deux pièges à esprits et pour capturer justement les deux esprits qui vont arriver, puis ouvrez le sarcophage un peu plus loin pour obtenir **le gantelet gauche.** Entrez par l'une des deux portes ouvertes et hissez-vous à peu près au milieu du couloir dans une ouverture qui vous mènera à la Grande Bibliothèque **(04)**.

LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Alors là, fini de rigoler, c'est du sérieux. Le niveau est immense, labyrinthique et les actions à accomplir donnent dans la variété. De nouveaux "méchants-pas beaux" font leur apparition comme les hommes de fer et le cavalier et son joli cheval qui va beaucoup amuser les enfants (le QI de ce dernier peut d'ailleurs rivaliser avec le sphinx, c'est dire...) et c'est le retour en force des esprits de feu, plus motivés que jamais pour foutre le "dawa". Des pièges vous tendent les bras : chaînes métalliques et cercles coupants. Au menu des réjouissances : beaucoup d'objets à récupérer et surtout des énigmes coriaces (attention aux surchauffes cervicales). Bon, eh bien vous voilà au parfum de ce qui vous attend alors bon courage...

Vous voici dans le hall de la grande bibliothèque. Commencez par ouvrir la porte du milieu du côté droit, descendez et cou-

rez jusqu'au bassin au fond car deux esprits de feu vous pourchassent. Sautez dans l'eau pour les faire disparaître et au besoin éteindre les flammes qui vous consument. Tirez sur les vases pour trouver une petite trousse et remontez dans le hall. Franchissez à présent la porte située juste en face de celle d'où vous sortez, descendez grâce au poteau et arrêtez-vous dans les deux petites pièces en dessous pour tirer sur les vases et obtenir des trousses de secours et des cartouches (faites attention aux cercles coupants lors de la glissade). Une fois en bas, montez à l'aide du second poteau et sortez vos armes (fusil à pompe ou revolver de préférence) pour abattre un homme de fer qui va arriver (visez le joyau sur son torse) **(01)**. Détachez à l'aide du pied-de-biche **l'étoile d'or** sur le pilier central et intéressez-vous à la roue qui est à gauche en entrant dans cette pièce. Regardez dans le trou en dessous pour voir sur la paroi une échelle qui vous permettra d'atteindre **le secret n°1** (balles de revolver, munitions pour Uzi et une petite trousse). Remontez, grimpez à l'échelle sur le pilier de gauche et entrez dans la pièce qui suit grâce au poteau.

(Armez-vous pour combattre deux hommes de fer (reculez tout en tirant sur eux avec le fusil à pompe), partez plus loin et descendez à l'échelle entre les deux bouches d'égout. Vous faites alors la rencontre d'un "chevalier et sa monture". Courez en sprintant sans vous préoccuper de lui et entrez dans la salle à gauche puis, sans perdre un instant, tournez à droite. Allez au fond et placez-vous sur **la petite dalle surélevée,** juste sous la grille, collé dans l'angle des murs. Attendez que le cavalier vienne vous rejoindre et lorsqu'il sera collé à vous (pas de panique, si vous êtes correctement placé, il ne peut pas vous atteindre avec sa hache et ses coups de pied), sautez et roulez dans tous les sens pour vous extirper de là. Le pauvre type et son canasson vont rester coincés en faisant du surplace **(02)**. Profitons donc de cette

Le premier site Internet exclusivement consacré au cinéma.

ALLOCINE PAR TÉLÉPHONE 24H/24 : 01/02 40 30 20 10

www.mcm.net

SFR Accès direct CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)

YAHOO!
www.yahoo.fr

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

Europe 2

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE

3

4

5

"légère" déficience de l'intelligence artificielle de notre ami pour en finir avec lui. Placez-vous le plus proche possible de lui, du côté de sa hache et non pas du côté du bouclier, c'est-à-dire du côté droit. Arrosez-le de cartouches de fusil à pompe pour qu'il tombe de cheval et continuez ainsi jusqu'à ce qu'il crève (même technique que pour les hommes de fer précédents mais en plus long car il est très résistant). Une fois débarrassé de ce "raté vidéo-ludique", emparez-vous du **joyau du cavalier** et tirez à l'aide de l'arbalète et des traits explosifs sur les contre poids pour ouvrir la grille à côté **(03)** qui n'est autre que **le secret n°2** (grande trousse, munitions pour Uzi et cartouches).

Faites le chemin inverse et retournez dans la pièce au-dessus. Vous trouverez **une grille avec un réceptacle** à côté. Placez le joyau du cavalier pour entrer, tirez la corde, ressortez, tournez à droite et utilisez le poteau pour revenir à la salle de la première étoile d'or. Prenez le couloir de gauche, évitez les chaînes qui se balancent au gré du vent, ouvrez la trappe marron dans le sol et sautez dans l'eau. Nagez droit devant vous, entrez par la grille ouverte et sortez de l'eau pour prendre les deux étoiles d'or **(04)**. Ceci fait, retournez dans le grand hall de la bibliothèque et entrez par la porte la plus à gauche en face de vous. Détruisez le vase pour trouver une petite trousse de secours et entrez dans **la salle des planètes**. Placez vos trois étoiles sur les réceptacles aux murs.

6

Les cercles sur le sol représentent l'orbite des planètes et les disques noirs leur position dans le système. Le but est de placer les cinq planètes à leur bonne position. Commencez par déplacer le globe déjà sorti avec une bande bleue (la Terre) et placez-le sur le disque central (une sphère apparaît au-dessus des globes pour vous informer de leur position correcte). Allez chercher le globe avec une bande grise (la Lune) pour le placer sur le disque le plus proche de celui de la Terre. Déplacez maintenant le globe à la bande verte et placez-le sur le disque suivant. Continuez avec le globe avec un bandeau rouge et finissez avec le gros globe jaune en le positionnant sur le dernier cercle. Une porte s'ouvre : franchissez-la **(05).**

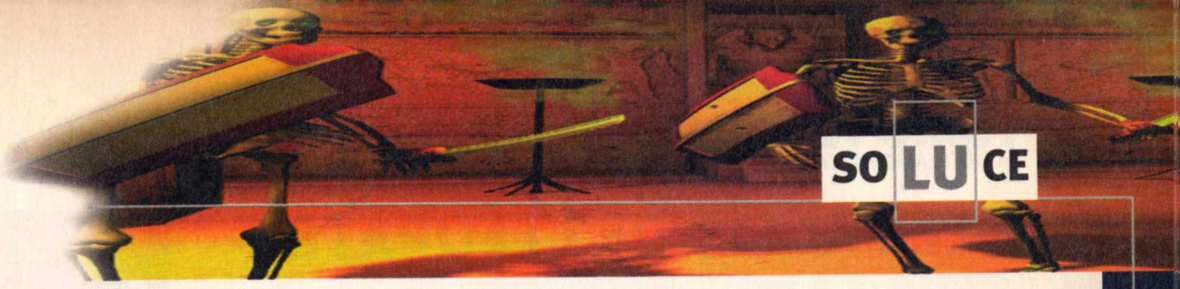
Éclatez les vases suivants pour avoir une grande trousse et des chevrotines et pénétrez dans la salle qui suit pour résoudre une nouvelle énigme. Le but ici est d'arriver à **allumer tous les serpents en même temps,** en actionnant les leviers dans un ordre précis. La petite dalle surélevée représente la touche "Reset" (tous les serpents s'éteignent). Placez-vous sur cette dalle, face aux autres serpents et allez actionner le serpent à gauche de la dalle. Faites de même avec celui de droite et allez vous occuper du serpent situé juste en face de la dalle. Toujours en partant de la dalle, actionnez maintenant le serpent placé juste devant l'entrée de la salle ainsi que celui qui se trouve en face. À présent, occupez-vous du serpent qui se trouve à gauche du serpent placé juste en face de la dalle et finissez avec celui de droite. Des blocs sortent du sol : gravissez-les **(06)** et entrez dans la pièce suivante. Ne perdez votre temps ici et cherchez **une porte bleue à double battant** qu'il faut pousser (vous trouverez des munitions pour Uzi dans un vase en chemin). Une fois sur les balcons, partez à droite et entrez par la prochaine porte que vous verrez.

7

8

Lors de la glissade, sautez pour vous accrocher à l'échelle en face (c'est **le secret n°3**) et montez pour arriver sur une tête de lion. Sautez avec élan sur la corniche à droite pour y ramasser des traits normaux et une grande trousse, descendez de là prudemment, montez sur la pente et sautez avec élan pour actionner **le levier fixé au mur** à côté **(07)**. Montez sur les blocs, sautez sur la corniche en face et entrez dans l'ouverture pour ensuite sauter avec élan sur la seconde tête de lion (collez-vous à droite mais ce sera pas facile...). Tirez la corde, mettez-vous dos au vide et accrochez-vous au rebord pour glisser et au final se hisser et ramper dans la gueule de l'animal. Montez au poteau et entrez par **la grille en face** de vous et non pas celle de gauche. Emparez-vous du pilier de Pharos à droite et passez maintenant par la grille de gauche car plus loin dans cette salle se trouve un esprit de feu qui va vous mettre le feu si vous vous en approchez. Ramassez **le bout de bois** à gauche, montez sur les bouches d'égouts et allumez-le puis continuez jusqu'à la salle suivante.

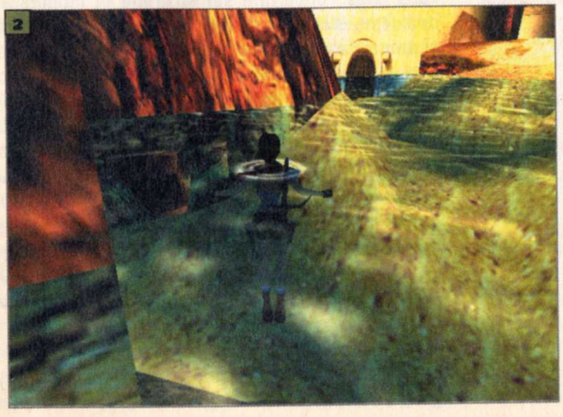
Jetez la torche sur les planches, descendez dans la pièce en dessous, ramassez **le parchemin de musique** et explosez le vase pour obtenir des cartouches puis montez dans l'ouverture et revenez dans le grand hall d'entrée. Poussez la porte juste en face, tirez sur le vase pour obtenir des munitions pour Uzi et une petite trousse et faites demi-tour car au fond se trouvent deux hommes de fer ainsi que le parchemin du cercle de feu (complètement inutile...). Prenez maintenant l'entrée en face à l'extrême droite, allez dans la salle des serpents cracheurs de feu, gravissez les blocs, allez jusqu'au balcon et ouvrez la première porte sur votre gauche. Tirez sur le vase pour les munitions d'Uzi, placez le parchemin de musique sur le présentoir en pierre **(08)** et entrez dans **le passage derrière les paravents** pour tirer sur une corde au bout, laquelle déclenche l'ouverture de la grande porte du hall. Il ne vous reste plus qu'à sauter au rez-de-chaussée et sortir de la bibliothèque.



LES APPARTEMENTS DE DÉMÉTRIOS

Alors là, on passe d'un extrême à l'autre. Bien que le début du niveau porte à croire que l'on a affaire à quelque chose dans le même style que la grande bibliothèque, c'est carrément l'inverse qui se produit. Inutile de vous dire que ces appartements sont minuscules et font dans le minimalisme aigu : pas de pièges et seulement trois sbires de Von Croy à éradiquer. Seulement deux objets retiendront votre attention : le Noud de Pharos et les lunettes brisées. Je ne vous souhaite pas bonne chance, je crois que c'est pas la peine...

Une fois dans le hall, prenez à droite, emparez-vous du Noud de Pharos, descendez dans le hall et prenez l'autre entrée pour rencontrer Von Croy et ses copains **(01)**. Une fois que vous aurez tué ces derniers, remontez, poussez **la lampe** sur les traces au sol et entrez dans le passage caché derrière les paravents pour arriver dans **le secret** des ruines côtières. Ramassez les traits empoisonnés, la grande trousse et les lunettes brisées puis grimpez à l'échelle au centre des quatre piliers. Une fois dehors, nagez dans la mer pour rejoindre les rochers en face du bâtiment d'où vous sortez : vous trouverez dans un coin un **tunnel sous-marin** qui vous amènera au niveau suivant **(02)**.



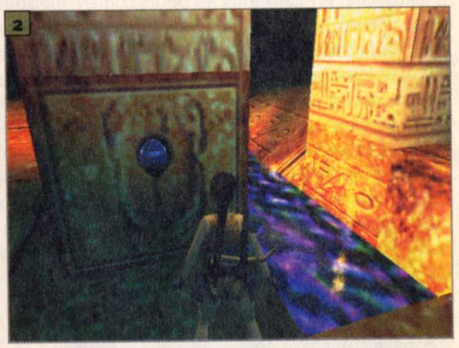
Incroyable, PC Soluces le premier magazine avec des hyperliens ! Vous ne me croyez pas ? Cliquez ici. Si ça ne marche pas, c'est que vous vous y êtes mal pris et vous pouvez toujours essayer de taper www.loisir.net dans votre navigateur habituel.

PHAROS, LE TEMPLE D'ISIS

Aara arrive à Pharos, le temple englouti sous les mers et cherche un moyen d'accéder au Palais de la reine Cléopâtre afin de reconstituer l'armure sacrée dont vous possédez déjà une pièce. Mais avant cela, il lui faut passer par le temple d'Isis, infesté de pièges (eaux en fusion), d'hommes-oiseaux, de squelettes, de requins-marteaux et surtout de scarabées. Oui, des scarabées. Des scarabées sous toutes les formes : scarabées brisés, scarabées noirs, clé-scarabée, scarabée mécanique (que vous viendrez chercher plus tard), j'en passe et des meilleurs. Alors on peut vous le garantir sur facture, du scarabée vous allez en bouffer à toutes les sauces jusqu'à plus faim !

Nagez en évitant le requin-marteau et entrez dans la petite ouverture de gauche sur la paroi du temple pour placer le Noud de Pharos. Allez dans celle de droite pour placer le pilier de Pharos et entrez par **la grande porte en bas**. Abattez le squelette plus loin **(01)**, sautez dans le trou et nagez jusqu'à la porte de droite que vous devez ouvrir et franchir. Ne perdez pas de temps pour sortir vos armes et éliminer un homme-oiseau (il lance des boules de feu). Puis explosez les petits coffres pour trouver de nombreux objets. Prenez l'escalier situé en face de l'endroit par lequel vous êtes arrivé, tirez sur tous les coffres et soyez sur vos gardes pour entrer dans la salle suivante car un squelette vous y attend. Vous voilà dans **la salle de la pyramide**. Descendez dans le trou de droite et filez le plus vite possible vers le bout de la pièce pour vous hisser avant que l'eau ne fusionne. À l'aide du pied-de-biche, détachez le scarabée brisé fixé au mur et ne perdez pas une seconde pour revenir vers le début de la pièce et sauter dans l'axe de l'entrée car des centaines de scarabées vont se déverser sur vous. Remontez alors très vite dans la salle de la pyramide et glissez dans le trou suivant sur la droite.

Pour cette pièce, c'est comme la précédente mais en plus soft (pas de scarabées). Une fois en possession du scarabée noir, remontez et descendez dans le dernier trou. Comme d'habitude, détachez le scarabée noir et retournez-vous pour en voir un autre sur le mur **(02)**. Détachez-le à son tour et remontez dans la salle de la pyramide. Placez vos deux scarabées noirs sur les faces de la pyramide et retournez dans la salle des trois escaliers. Empruntez celui de droite et avancez au bout de la salle suivante pour grimper sur les deux blocs de part et d'autre de la statue de Cléopâtre. Détachez **le scarabée noir** et **le scarabée brisé** (faites vite car les scarabées rentrent en action) et ne perdez pas une seconde pour vous hisser sur le bloc qui est apparu à droite (il y a le même à gauche) et actionner la dalle sur le mur en haut. Faites la même chose avec le bloc de gauche et l'autre dalle puis descendez et tournez-vous vers la statue pour apercevoir **un trou dans le sol** de la pièce. Descendez prudemment jusqu'en bas et montez sur le bloc le plus proche de vous (vous n'avez pas le loisir de faire du tourisme car les scarabées vous suivent à la trace). Sautez sur le bloc oblique à droite et maintenez la touche de saut pour atterrir en sécurité. Prenez **la clé scarabée,** poussez la dalle au mur **(03)** et remontez dans la salle au dessus grâce à échelle sur le grand bloc. Retournez dans la salle des escaliers, abattez le squelette et empruntez le dernier escalier pour accéder au Palais de Cléopâtre.



LE PALAIS DE CLÉOPÂTRE

Voilà un niveau bien rempli. Le bestiaire est généreusement fourni en créatures de toutes sortes (squelettes, hommes-oiseaux et guerriers pharaons) et les pièges ne sont pas en reste (eaux en fusion, pics mortels et lames murales). D'autre part, de très nombreux objets sont à collecter ici et principalement ceux destinés à compléter l'armure d'Horus dont vous aurez besoin vers la fin du jeu.

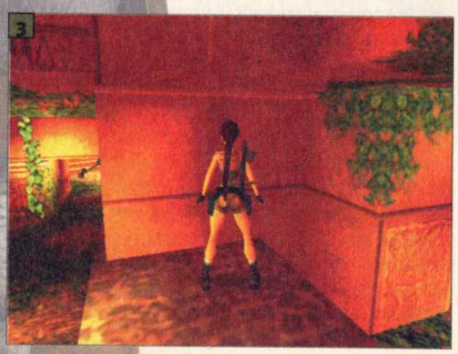
Plongez dans l'eau du bassin et vous trouverez un conduit au bout duquel vous actionnerez le trou dans le mur. Ressortez de l'eau et entrez dans l'ouverture à côté de l'escalier d'en face. À partir de maintenant, tirez sur tous les petits coffres que vous rencontrerez pour trouver de nombreuses recharges (ceci est valable pour tout le reste du niveau, comme ça c'est dit une bonne fois pour toutes). Montez la pente, ouvrez la dalle de pierre (avec un visage dessus) au pied-de-biche, faites de même avec la suivante, glissez dans le trou dans le sens de la pente et partez très vite sur la gauche (l'eau devient brûlante). Hissez-vous, arrachez **le scarabée noir,** sautez sur la plate-forme en face (attention au cube au plafond, vous pouvez vous cogner), sautez dans l'axe de l'entrée et remontez. Retournez à Pharos, le temple d'Isis, allez dans la salle de la pyramide et placez vos deux derniers scarabées noirs dans les réceptacles puis emparez-vous du scarabée mécanique **(01)** et retournez aux Palais de Cléopâtre. Combinez la clé scarabée et le scarabée mécanique et prenez l'escalier d'en face puis avancez pour trouver un couloir avec des trous dans le sol qui cachent des pics mortels **(02)**. Placez-vous sur **le dessin de scarabée sur le sol** et utilisez le scarabée mécanique pour passer (attention : le scarabée mécanique ne peut être utilisé que trois fois, au-delà de cette limite, il explose).

Ramassez le scarabée, entrez à gauche, ouvrez le coffre pour trouver **le gantelet droit,** abattez le squelette et ressortez en faisant attention aux lames murales au-dessus de la porte. Prenez l'autre passage, abattez le squelette sur la droite, utilisez le scarabée pour passer le couloir, reprenez-le et entrez à droite. Ouvrez le coffre pour trouver des chevrotines, des cartouches et une grande trousse, tuez le squelette et sortez (attention aux lames murales). Montez les marches pour arriver dans une nouvelle salle, débarrassez-vous de l'homme-oiseau qui va arriver, ouvrez le coffre pour trouver une petite trousse et tournez à gauche avant l'autre escalier. Continuez tout droit, descendez dans le trou dans le sol, explosez le coffre (traits normaux), remontez, abattez le squelette et accrochez-vous au levier près de la grande porte. Grimpez sur **le cube de pierre au centre de la pièce (03)**, sautez pour vous accrocher à la fissure à gauche, déplacez-vous suspendu par les bras vers la droite et hissez-vous dès que possible. Entrez dans la petite pièce qui suit avec un petit bassin, ouvrez le coffre pour récupérer **la jambière droite**, débarrassez-vous du squelette et sortez en évitant les lames.

Faites demi-tour pour revenir là où se trouve le trou dans le sol. Vous verrez dans le couloir que vous avez emprunté tout à l'heure pour arriver à ce trou une dalle (avec un visage dessus) qui est maintenant ouverte dans le mur **(04)**. Entrez dans cette nouvelle salle, prenez **le noud de Pharos** dans le coffre en pierre, sortez de là, partez sur la gauche, passez devant l'escalier et engouffrez-vous dans le couloir à gauche. Arrivé au bout, il y a un couloir sur la gauche, un couloir en face et des marches : prenez le couloir en face pour arriver au **secret n°1** (attention, grand moment d'émotion : vous utilisez votre scarabée mécanique pour la dernière fois avant que ce dernier ne rende l'âme... sniff !...). Vous trouverez dans le coffre de très nombreuses recharges (décidément, vous êtes gâté...). Revenez en arrière, utilisez le noud de Pharos sur le réceptacle et franchissez la porte (n'oubliez pas les cartouches).
Ramassez la petite trousse de secours sur le bloc : Lara Croft 2 apparaît soudainement. Ce clone a la particularité de vous faire souffrir à sa place lorsqu'il reçoit des coups ou des projectiles (c'est votre propre jauge d'énergie qui descend s'il se fait attaquer, vous êtes prévenu...). Montez sur le bloc sur la gauche de la salle, accrochez-vous au plafond et déplacez-vous suspendu jusqu'en face. Montez au premier étage et abattez l'homme-oiseau avant qu'il n'aille embêter votre double en bas. À l'aide d'un saut avec élan, rejoignez l'autre passerelle, hissez-vous dans l'ouverture sur la droite et montez au deuxième étage. Sautez sur la plate-forme centrale et abattez au plus vite l'homme-oiseau puis le squelette qui ne va pas tarder. Sautez pour vous accrocher au **levier de droite** (vous tombez d'un étage), remontez à l'étage supérieur, sautez avec élan sur la corniche de droite, abattez le squelette **(05)** et fouillez l'orifice mural pour découvrir **la poignée sculptée**. Faites la même chose du côté gauche (à la différence qu'un homme-oiseau va débarquer et que vous récupérerez **l'effigie d'Hator**). Combinez ces deux derniers objets, sautez sur la troisième corniche et placez le gardien du portail sur son socle pour sortir.
Abattez le squelette, descendez dans la pièce et vous serez confronté à deux guerriers pharaons en guise de boss de fin de niveau **(06)**. Ne restez

1

2


3

4

5

5

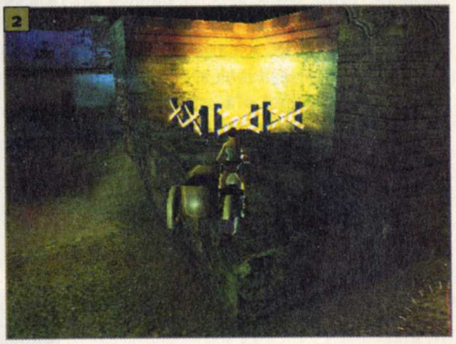
jamais statique, sautez dans tous les sens et courez pour éviter leur tirs (des boules de plasma bleu). Pour leur faire la peau, il n'y a pas trente-six solutions, utilisez vos meilleures armes. Allez chercher dans les deux coffres **le plastron** et la **jambière gauche** (ces coffres sont dans les pièces d'où les deux mastodontes sont arrivés), descendez dans l'un des deux trous dans le sol de la salle principale et filez dans les ténèbres pour quitter ce niveau.

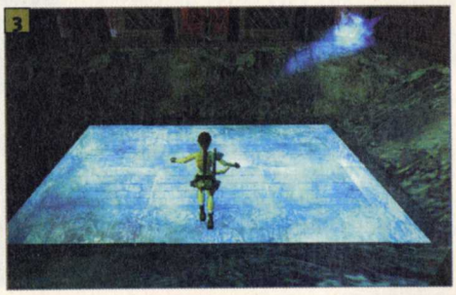
LA CITÉ DES MORTS

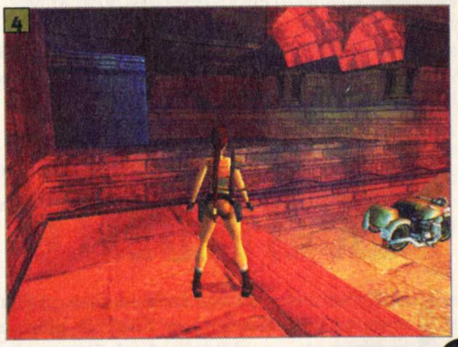
La ville vous ouvre ses portes. Au programme de la visite : rencontre avec des soldats super sympas postés à chaque coin de rue et sur les toits des monuments, échanges de bons procédés avec de joviales chauves-souris, rapports amicaux en perspective avec les esprits d'eau du coin et peut-être même entrevue fort enrichissante avec une tribu de sauterelles locales, le tout sous le regard bienveillant des mitrailleuses autochtones. So, have a good journey...

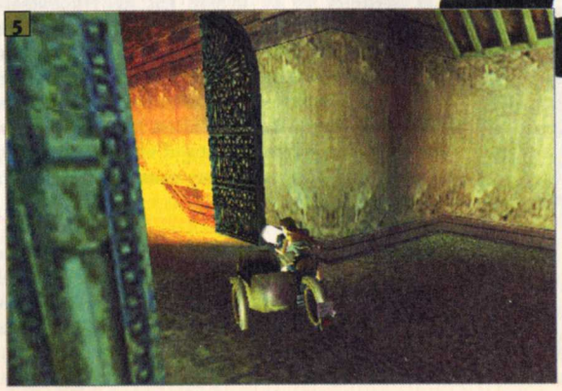
Pour réussir ici, c'est très simple : visitez ce niveau en long, en large et en travers et vous finirez bien par arriver au suivant (non, je déconne). Commencez par tirer sur les deux tireurs d'élite (dont un sur le toit du bâtiment à gauche), allez prendre **le revolver** sur le bloc où était l'un d'eux et montez en selle. Roulez prudement, respectez le code de la route car des pervenches sont postées à chaque coin de rue, prêtes à verbaliser à la moindre infraction (cette phrase est à prendre au deuxième degré bien sûr), ne foncez pas dans les murs à trop grande vitesse et écrasez les soldats que vous rencontrerez (l'un d'eux perdra des cartouches). À la prochaine bifurcation, descendez de moto, courez vers la droite (attention : des mitrailleuses vous tirent dessus !) et entrez le plus vite possible par la porte sur la droite **(01). Bougez le macchabée** pour dégager la grille, ressortez et faites le tour du bâtiment pour trouver une ouverture en hauteur accessible par un bloc de pierre. Rampez à l'intérieur, actionnez le levier, ramassez la petite trousse et montez par l'ouverture dans le plafond. De nouveau près du cadavre, sautez pour vous accrocher à l'ouverture et rampez à l'intérieur puis actionnez le levier et ressortez.

Courez vers la gauche car les mitrailleuses tirent encore et avancez jusqu'à apercevoir sur le mur de droite une grande arcade rosâtre derrière laquelle vous trouverez un lance-grenades et une petite trousse. Rejoignez votre moto et utilisez **la butte de terre** au milieu de la chaussée pour accéder à la zone avec des barrières en face. Pour cela, prenez un maximum d'élan en vous collant au mur du fond de la ruelle qui se termine en cul-de-sac (près du bloc de pierre) et foncez vers la butte en visant la zone barricadée **(02)**. Une fois dans le trou, ramassez la petite trousse, défoncez le mur suivant avec votre bécane et retournez dans le trou pour entrer dans le passage éclairé de rouge. Sortez de l'eau, abattez les chauves-souris, ramassez les torches et les chevrotines et glissez sur la pente à droite. Allez à droite, prenez **le viseur-laser** et continuez dans cette direction pour apercevoir plus loin une cavité dans le mur d'en face à laquelle vous devez vous accrocher. Déplacez-vous suspendu vers la droite et hissez-vous dès que possible. Retournez-vous, sautez dans l'ouverture en face, tirez sur **la boule bleue** (et pas sur le cylindre qui contient des sauterelles) et retournez dans le couloir pour trouver un escalier (attention aux deux esprits d'eau libérés). Sautez dans l'eau, retournez dans le couloir et retournez au bassin dont la surface se trouve à présent gelée grâce aux esprits **(03)**. Actionnez le levier, retournez dans le couloir et franchissez la porte nouvellement ouverte.









Dans cette salle, vous trouverez une petite trousse ainsi qu'une porte bleue (à ouvrir au pied-de-biche), qui n'est autre que **le secret n°1** dans lequel se cachent une grande trousse et des munitions pour Uzi. Gravissez les blocs bleus, rampez dans le passage, pendez-vous au rebord par les bras, déplacez-vous vers la droite et hissez-vous dès que possible. Retournez-vous pour faire face à **un levier,** sautez avec élan pour vous y accrocher, butez le soldat derrière la grille, ramassez sa petite trousse, allez chercher votre moto et franchissez cette grille. Descendez les marches, écrasez le soldat, descendez de moto et entrez dans le petit passage au ras du sol pour trouver des traits empoisonnés puis remontez sur votre engin et montez tout en haut de la salle. Prenez votre élan et **sautez le tremplin** pour atterrir de l'autre côté puis descendez de moto pour tuez deux chauves-souris et actionner un levier. Montez la pente à côté avec votre moto, descendez deux séries de marches, arrêtez-vous sur le palier, grimpez sur le bloc qui est apparu et montez dans le couloir au-dessus **(04)**.

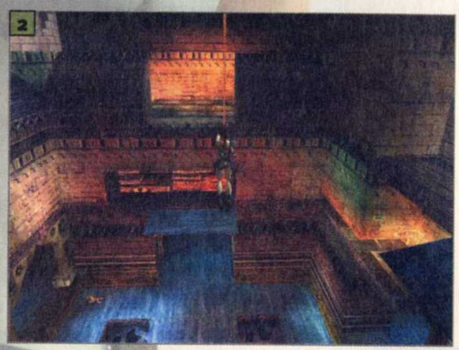
Sautez avec élan pour vous accrocher au mur en face, ramassez les balles pour revolver, entrez par la porte et faites très attention de l'autre côté car des mitrailleuses vous tirent dessus. Combinez le revolver avec le viseur-laser, visez **le bidon rouge** et tirez. Sautez ensuite avec élan pour aller en face, ramassez la petite trousse, actionnez le levier, descendez en vous accrochant au rebord et retournez à la salle aux escaliers pour récupérer votre moto. Montez tout en haut, tournez à droite et redescendez dans la rue. Allez près de la porte derrière laquelle vous aviez bougé le cadavre et dirigez-vous en face pour franchir **la grille (05)**.

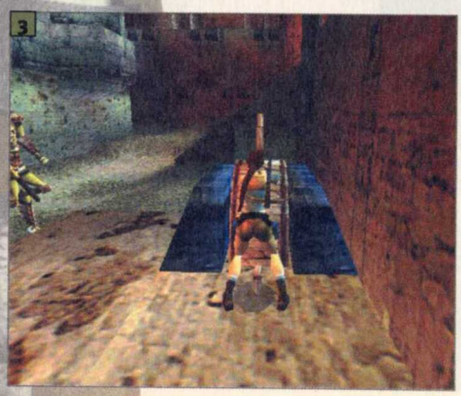
LES APPARTEMENTS D'IBN TULUN

Lara se retrouve à présent dans les appartements d'Ibn Tulun (légèrement excentrique comme appart' : pas de télé, pas de canapé, pas de frigo...). Le but de ce niveau est d'accéder aux portes de la citadelle (notez aussi qu'un tunnel vous amène directement aux souterrains) mais vous devrez pour cela traiter avec un mastodonte lobotomisé dont le seul moyen d'expression est un gros marteau avec lequel il adore fracasser le sol pour faire trembler la terre. Vous aurez aussi la joie de côtoyer des scarabées version XXL qui n'auront de cesse de vous "butiner" le crâne avec leurs mandibules acérées.

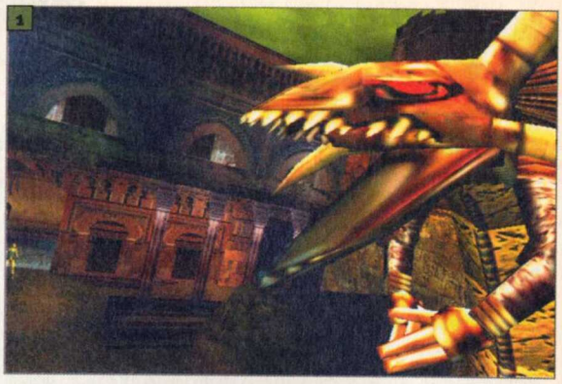
Roulez et tournez à droite pour renverser un soldat, descendez de véhicule et abattez l'autre sniper placé sur les toits puis remontez en selle. Il faut que vous positionniez votre moto à gauche de l'entrée de la mosquée, exactement **sous l'ouverture en hauteur** dans le mur et dans le sens de la route **(01)**. Après cela, entrez dans la mosquée, visitez tous les recoins pour trouver un lance-grenades et une petite trousse, sortez par l'autre entrée et hissez-vous sur la corniche en face de la sortie pour accéder au **secret n°1** où vous trouverez des traits empoisonnés, des balles de revolver et une grande trousse.

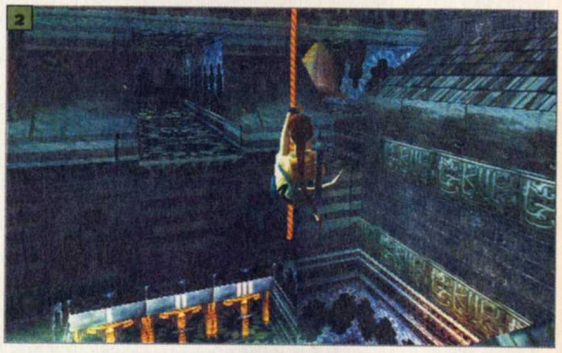
1


2


3

Après cela, partez à droite en sortant du passage secret et avancez jusqu'à apercevoir un guerrier avec une tête de taureau et un gros marteau. Faites aussitôt demi-tour quand il vous aura repéré, courez dans la mosquée, allez jusqu'à la première entrée et hissez-vous sur l'un des deux blocs entourant cette dernière. Retournez-vous, sautez avec élan sur le dessus du porche en face, avancez sur la plate-forme grise et sautez avec élan pour vous accrocher à **la fissure à gauche**. Déplacez-vous vers la droite, utilisez les échelles pour poursuivre, actionnez le levier en haut et allez devant la corde que vous pouvez voir. Balancez-vous pour atterrir sur la zone située en face et qui se trouve être **le secret n°2** (grande trousse et chevrotines). Attention, vous allez faire la rencontre de scarabées géants. Vous devrez alors redescendre en vous pendant au rebord et remonter jusqu'à la corde. De nouveau sur celle-ci, balancez-vous pour atteindre une autre zone sur la droite **(02)**, abattez le soldat (balles pour revolver à la clé), ramassez la grande trousse et glissez dans l'ouverture.


1


2

3

Enfourchez votre "mobylette", foncez pour faire le tour de la mosquée, sautez par-dessus le grand gouffre et continuez en courant et en sprintant après le muret (de toute façon vous n'avez pas le choix). Le mieux est de réussir à écraser le scarabée géant près du muret en arrivant avec votre moto. Continuez donc à pied pour arriver à **une roue à leviers (03).** Faites-la tourner (il n'est pas nécessaire de l'actionner longtemps) et passez sous la porte avant qu'elle ne se referme. Il ne vous reste plus qu'à gravir l'échelle et sortir du niveau (placez-vous **le plus à droite ou le plus à gauche possible sur l'échelle** et montez sans laisser le temps à Lara de placer ses jambes sur les barreaux).

AUX PORTES DE LA CITADELLE

Ici, il n'est pas question de se reposer, ni pour vous, ni pour moi, ni pour Lara. En effet, le bestiaire de ce niveau est généreusement bien fourni : les chauves-souris, les scarabées géants, les sauterelles, les alligators et surtout le majestueux dragon d'or, ennemi invincible et redoutable, lequel vous bombardera de boules de feu et de nuages de sauterelles. En ce qui concerne les items, le seul objet qui nous intéresse ici est le réservoir de nitro que vous obtiendrez vers la fin du parcours.

Allez voir le sergent Aziza, ramassez les balles de revolver derrière le muret où il est couché et partez jusqu'au dragon doré. Réfugiez-vous tout de suite **sur la gauche,** ramassez les grenades et la petite trousse et traversez la place du dragon **(01)** pour aller dans la rue en face (il faut attendre que le dragon ait envoyé une série de boules de feu avant de partir, en sprintant bien sûr). Une fois de l'autre côté, un nuage de sauterelles va vous envelopper (courez et sautez dans tous les sens pour perdre le moins possible d'énergie) puis entrez dans la première ruelle que vous trouverez sur la droite. Allez au fond, montez sur le bloc de pierre, abattez les deux alligators qui vont sortir de l'ouverture au ras du sol et rampez dedans pour trouver des balles de revolver et des traits empoisonnés.

Montez à présent sur le bloc du mur de gauche, descendez dans la salle en bas, actionnez **les trois leviers** que vous trouverez ainsi qu'un quatrième qui se trouve au-dessus d'une petite plate-forme facile d'accès. Entrez sous le premier sarcophage, actionnez le mécanisme au sol avec le pied-de-biche, entrez sous le second, actionnez le levier (attention aux sauterelles) et entrez par la porte qui s'est ouverte en haut. Abattez les chauves-souris, évitez les sauterelles, accrochez-vous à la corde et faites un tour sur vous-même à 180° pour faire face au bâtiment. Vous devez vous balancer, sauter et vous accrocher à la plate-forme sous la cloche de droite **(02)**. Raccrochez-vous à la plate-forme en dessous et rampez dans ce **secret n°1** pour trouver des traits explosifs et une grande trousse puis descendez en bas et remontez jusqu'à la corde. Vous

Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE (NDR : DÉSOLÉ POUR LA CITATION...). LE CINÉMA, LA MUSIQUE, L'AUTOMOBILE, LES SPORTS, LES VOYAGES, LES SORTIES, TOUT ÇA, C'EST AUSSI SUR WWW.LOISIR.NET.

devez à présent atteindre grâce à cette corde la petite baraque fixée au bâtiment juste en face.

De là, tournez-vous vers la gauche, sautez avec élan sur le toit rayé puis sur la baraque suivante et abattez le scarabée géant. Sautez avec élan sur la plate-forme en diagonale gauche de la vôtre, agrippez-vous à la paroi en face, déplacez-vous vers la gauche et descendez sur la plate-forme en dessous. Retournez-vous pour vous accrocher à la baraque en face, tuez le scarabée géant, servez-vous du **plafond** pour aller en face, accrochez-vous à la fissure, déplacez-vous vers la gauche et hissez-vous dès que faire se peut pour vous débarrasser d'un autre scarabée et vous emparer de la petite trousse. Sautez maintenant avec élan sur les toits rayés plus loin et faites de même pour atteindre l'ouverture rougeâtre dans le mur d'en face. Arrivé au bout du couloir, abattez la chauve-souris. Vous devez à présent sauter (avec élan bien sûr !!!) sur **la zone blanchâtre en bas à droite (03)**. Débarrassez-vous des deux scarabées géants, faites le tour du camion pour trouver le réservoir de nitro (attention aux flammes), pendez-vous au rebord de la zone blanche, déplacez-vous vers la gauche, lâchez-vous puis raccrochez-vous après la petite glissade. Déplacez-vous alors vers la droite, hissez-vous dès que possible, passez devant le taxi en hauteur et filez vers la gauche.

Dirigez-vous vers la place du dragon d'or mais ne vous y aventurez pas. Vous verrez **une ouverture en hauteur dans le mur d'en face** lorsque l'accès à la place se trouve sur votre droite **(04)**. À partir de maintenant, les sauterelles vont vous faire la fête ! Rampez pour entrer dans le passage, ramassez les torches, les traits explosifs et la grande trousse. Courez rejoindre ce brave Aziza pour retourner ensuite aux appartements d'Ibn Tulun par le chemin que vous aviez emprunté pour arriver aux portes de la citadelle.

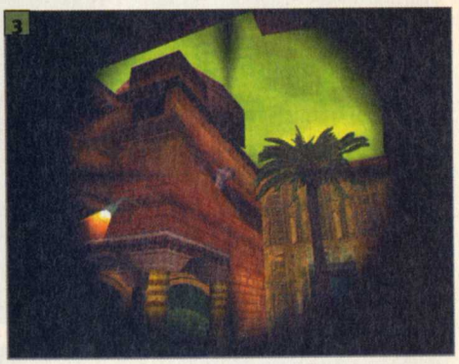
LES SOUTERRAINS

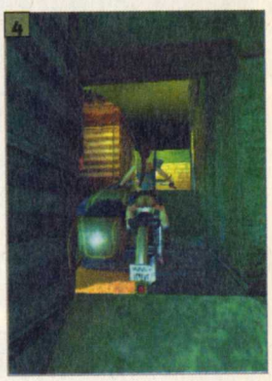
Contrairement à ce que le titre peut laisser croire, le niveau des souterrains ne se déroule pas sous terre mais bien à la surface. Côté ennemis, vous ne serez pas dépaysé avec les soldats et les sauterelles que vous avez déjà rencontrés précédemment. Au niveau des pièges, les mitrailleuses, après une brève absence le temps de deux niveaux, font leur come-back sanglant tandis que de petits nouveaux, comme les jets de gaz toxique, font leur timide apparition. Mais la raison principale de votre visite ici, ce sont les codes d'armement (pour Aziza) et le tuyau à valve (pour fixer le bidon de nitro sur la moto).

Vous voilà revenu aux appartements d'Ibn Tulun. Descendez de l'échelle, partez à droite et hissez-vous pour sortir. Faites attention au guerrier à tête de taureau, prenez votre moto et filez dans **le tunnel qui mène aux souterrains**. Garez votre moto à droite près du palmier, allez chercher les munitions pour Uzi sous l'un des deux porches entourant un passage d'où montent des marches et continuez votre route à pied dans le passage derrière le palmier. Éliminez le soldat que vous allez rencontrer, tournez à gauche à la prochaine bifurcation pour prendre une grande trousse et des munitions pour Uzi et partez dans la direction opposée. Ce secteur est très dangereux car une mitrailleuse accouplée à un lance-flammes vous tirent dessus. Partez donc à droite avant la mitrailleuse, longez les caisses en rampant et vous arriverez devant **une ouverture (01)**. Faites-vous voir par la mitrailleuse, baissez-vous, rampez dans l'autre sens, hissez-vous sur les caisses face à la terrible machine et sautez pour vous accrocher au rebord du passage situé au-dessus de la mitrailleuse. Entrez alors dans ce passage (notez qu'il y a des super grenades sur la plate-forme à côté des caisses, alors si ça vous tente...).

Rampez dans l'ouverture au ras du sol sur la gauche (attention aux jets de gaz brûlant ou toxique), tuez le soldat et tirez sur la caisse en métal pour trouver une petite trousse et des chevrotines. Montez sur le bloc à droite et à l'aide du "combiné" revolver/viseur-laser, visez **le cylindre avec un triangle rouge sur la mitrailleuse** et faites-la exploser. Ressortez du passage, abattez le soldat, rampez dans le prochain passage au sol (encore du gaz), ramassez **les codes d'armement** et ressortez de là. Accrochez-vous à l'empilement de caisses en face, déplacez-vous vers la droite (et encore du gaz), abattez le soldat et allez prendre la grande trousse près de la mitrailleuse. Approchez-vous du **moteur de la jeep**, débarrassez-vous d'un autre soldat, utilisez le pied-de-biche sur le moteur et emparez-vous du tuyau à valve **(02)**. Vous trouverez dans les parages une caisse métallique : tirez dessus pour trouver une grande trousse et refaites le chemin inverse pour retrouver votre moto.

En hauteur, à côté du palmier, se trouve **une petite pierre** dans une fissure d'un bâtiment. Visez avec le "combiné" revolver/viseur-laser et tirez dessus pour la détruire. Montez ensuite les marches entre les deux porches, tirez sur le sniper placé sur le toit d'un immeuble et tournez-vous vers le bas de l'escalier. À droite, dans l'ouverture, se trouve une grande trousse de secours. Allez maintenant à gauche sous la trappe au plafond, accrochez-vous à celle-ci pour l'ouvrir, hissez-vous et rampez à l'intérieur. Ramassez les traits empoisonnés, pendez-vous au rebord du bâtiment, évoluez ainsi vers la gauche et accrochez-vous au plafond de la passerelle pour atteindre le bâtiment d'en face (des sauterelles vont arriver) sur lequel vous trouverez un soldat et sa petite trousse. Revenez sur la corniche où vous étiez, sautez avec élan pour vous accrocher au rebord d'en face, vers la droite (des lumières rouges y sont allumées). Retournez-vous, sautez avec élan vers la fissure en face, déplacez-vous vers la gauche et hissez-vous dès que possible. Combinez votre arbalète avec le viseur-laser et équipez-vous des traits explosifs pour viser et tirer sur **le rond rouge** que vous pouvez apercevoir à travers l'ouverture **(03)**. Retournez alors vers votre moto et montez dessus.



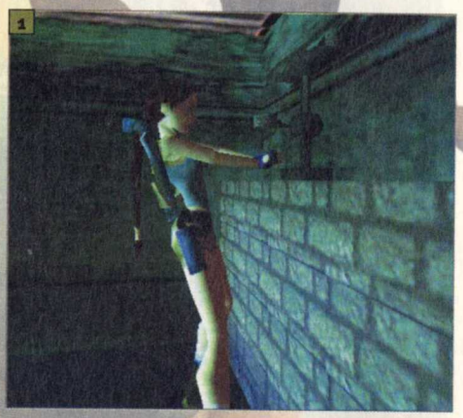


Roulez pour monter l'escalier après les deux porches, descendez l'escalier à gauche, tournez à droite, montez le troisième escalier, renversez les deux soldats dans cette rue et faites demi-tour pour vous placer en haut des marches du deuxième escalier. Vous faites alors face à **une large ouverture** accessible par une pente **(04)**. Descendez de moto, combinez le réservoir de nitro et le tuyau à valve

puis fixez l'appareil ainsi formé sur le moteur de votre engin. Voilà votre moto boostée. Le but est de prendre de l'élan dans les rues de la ville et d'utiliser la pente en haut de l'escalier comme tremplin afin d'atterrir sur une nouvelle zone. Sachez que la nitro s'utilise comme le sprint lorsque vous courez (une barre verte s'épuise). Une fois la manœuvre réussie, descendez de véhicule et gravissez **l'échelle** non loin de là pour arriver aux Souks.

LES SOUKS

Ce ne sont pas les souks qui vont nous bloquer en si bon chemin. Ce stage se révèle en effet fort bref et sans difficultés réelles. Comme à l'accoutumée, vous devrez descendre quelques soldats, éviter quelques sauterelles mais le clou du spectacle sera bien sûr le grand retour du sphinx qui, comme on le sait déjà, fait preuve d'une subtilité intellectuelle hors du commun... Votre mission est on ne peut plus simple : trouver le détonateur (composé de la pièce de détonateur + les données sur les positions des mines). Mais pour cela il faudra auparavant vous emparer du cric (pièce de cric + poignée) et échapper à la foudre.


1

2

3

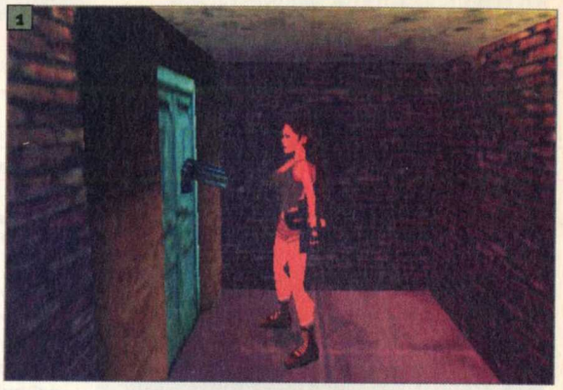
Allez dire bonjour au soldat blessé, ramassez la pièce de détonateur au sol, la pièce de cric derrière la voiture et la poignée sur l'une des tables puis appuyez sur **l'interrupteur rouge**. Entrez par la porte en haut de la pente, passez dans le petit passage pour trouver une grande trousse et montez à l'échelle. Accrochez-vous au plafond, dirigez-vous vers la droite et rampez dans le passage. Combinez la pièce de cric et la poignée, montez sur le bloc et utilisez **le cric sur le mur de briques** pour ouvrir la grille au-dessus **(01)**. Une fois là-haut, n'allez pas du côté de la foudre qui pourrait vous tuer mais entrez le passage d'à côté à gauche (des sauterelles vont vous tourner autour). Il y a trois éléments à déplacer. Commencez par tirer celui qui est le plus proche du point d'impact des éclairs et poussez-le au fond du passage derrière vous. Tirez ensuite **le gros élément qui ressemble à un moteur** et mettez-le à la place du premier mais exactement là où frappe la foudre (le troisième élément ne sert à rien).

Partez de l'autre côté pour aller sur le pont, sautez avec élan sur les échelles en face, déplacez-vous vers la gauche et lâchez-vous. Après les échelles se trouve un passage à emprunter mais pour le moment, tournez-vous de façon à avoir les échelles dans le dos. Vous verrez un petit toit en pente juste devant vous **(02)**. Sautez en direction du toit le moins incliné et allez au fond (attention aux sauterelles). Vous êtes alors dans **le secret n°1** qui contient des traits empoisonnés, des grenades incapacitantes et une grande trousse de secours. Retournez alors vers les échelles, entrez dans le passage, placez-vous dos au vide, faites un petit bond arrière et maintenez la touche "Action" afin de vous rattraper pour limiter la chute. Laissez-vous tomber, suivez le couloir, descendez à droite puis de nouveau à droite et ramassez **les données sur les positions des mines**. Allez à présent dans la salle pour avoir la surprise de constater la présence d'un sphinx **(03)**. Utilisez cette créature aux facultés mentales toujours aussi affligeantes pour qu'elle défonce **les caisses en bois** posées sur l'estrade (pour cela placez-vous devant les caisses et sautez au dernier moment). Notez que le sphinx peut aussi défoncer les caisses métalliques car des objets sont cachés à l'intérieur. Entrez dans le passage maintenant accessible, tuez le soldat en haut et glissez dans le passage qui suit pour arriver aux souterrains.

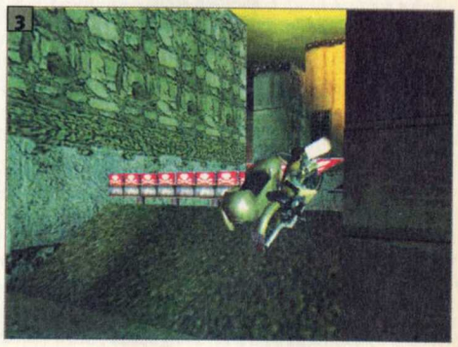
LA CITADELLE N'EST PLUS TRÈS LOIN...

Voilà, c'est la dernière ligne droite avant la citadelle. Ceci n'est bien sûr pas un niveau mais plutôt un enchevêtrement de niveaux entrelacés qui s'entrecoupent et s'entrecroisent les uns les autres d'une manière intrinsèquement relativement bien intégrée telle une superposition coordonnée d'activités complémentaires.

De nouveau aux souterrains, partez tout droit vers le palmier, prenez la première droite, tournez à gauche et sautez par l'ouverture à droite dans la ruelle. Montez sur **le petit bloc,** sautez vers le rebord à droite, accrochez-vous et hissez-vous.


1

2

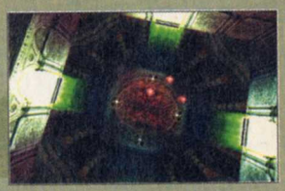

3

Remontez à l'échelle pour retourner aux souks, entrez par la porte entre la voiture et le blessé et attendez devant la porte fermée suivante. Un soldat, grâce à sa vision bionique (ou c'est peut-être le flair, je sais pas...), va réussir à vous voir à travers la porte et ne va pas tarder à se positionner juste derrière. Ce dernier, bien qu'équipé d'une vue à la Superman, n'a malheureusement pas de corps bionique qui lui permette de passer à travers les portes. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, il n'a pas non plus de cerveau bionique qui lui permette de comprendre que la meilleure façon de franchir une porte est de l'ouvrir au préalable avec la poignée dont elle est équipée. Son arme, quant à elle, semble construite dans un matériau s'apparentant au métal liquide dont est constitué le T1000 de Terminator 2. Ainsi, vous pouvez vous rendre compte de la présence du soldat grâce à cette dernière qui dépasse de la porte **(01)**. Bon, maintenant fini de rigoler, balancez-lui un trait explosif dans la tronche et on n'en parle plus. Abattez le deuxième soldat planqué près du palmier, allez chercher les munitions pour Uzi sous le porche puis allez au fond à gauche pour arriver aux **souterrains**.

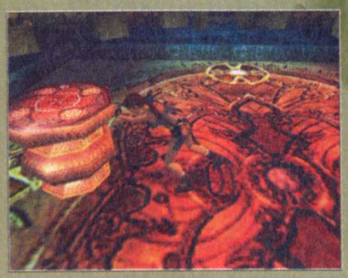
Combinez la pièce de détonateur et les données sur les positions des mines puis utilisez le détonateur sur **la barrière à têtes de mort**. Sautez sur le champs de mines maintenant inactives, appuyez sur l'interrupteur rouge, allez chercher votre moto à gauche et

montez dessus. Partez dans les souterrains, empruntez le tunnel qui mène aux appartements d'Ibn Tulun et rendez-vous au début de ce niveau pour refaire un petit tour du côté de la cité des morts (franchissez le grand gouffre en vous collant à gauche). Une fois à la cité des morts, tournez à droite après la grille, prenez la deuxième à gauche, abattez le soldat sur le bloc et continuez jusqu'à un grand gouffre (écrasez un autre soldat au passage). Prenez suffisamment d'élan et utilisez **la nitro** pour franchir le gouffre **(02)**. Une fois de l'autre côté, renversez le soldat, montez sur le muret avec des sculptures marron et hissez-vous sur l'un des blocs roses. Faites aussitôt un saut périlleux arrière, maintenez la touche de saut pour sauter sur les deux blocs suivants puis lâchez cette touche avant de toucher le dernier bloc. Glissez quelques centimètres et sautez de nouveau en avant pour trouver des super-grenades, une grande trousse et des traits explosifs dans ce **secret n°2**. Revenez maintenant auprès de votre moto, montez dessus et utilisez la butte de terre à gauche pour repasser le gouffre. Retournez à présent aux souterrains en passant par les appartements d'Ibn Tulun. Rendez-vous près de l'échelle qui mène aux souks, continuez par la porte ouverte, renversez le soldat et prenez la pente à droite pour arriver aux portes de la citadelle. Défoncez **les barrières rouges** à toute vitesse **(03)**, écrasez les alligators et allez vers la place du dragon. Attendez le bon moment pour traverser la place (gare aux boules de feu et aux sauterelles) puis allez voir Aziza.

L'ÉNIGME DES QUATRE POINTS CARDINAUX



Vous pouvez constater dans la salle des points cardinaux la présence de quatre éléments à déplacer et quatre emplacements au sol sous forme de cercles avec un point blanc central. Le but de l'opération consiste à positionner les quatre éléments sur leurs emplacements respectifs afin de provoquer l'ouverture de trois portes autour de la salle.



Chaque élément ou pion possède une lettre sur sa face supérieure : N, S, E, W pour North (Nord), South (Sud), East (Est) et West (Ouest). À l'aide de la boussole dans votre inventaire, vous pouvez constater que le Nord se situe à l'opposé de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé et en conclure la position des trois autres points cardinaux. C'est-à-dire qu'en supposant que vous soyez face au Nord (dos à l'entrée de la salle), le Sud se trouve alors derrière vous, l'Est à droite et l'Ouest à gauche. Placez alors les pions sur les emplacements correspondants et vous entendrez les trois portes s'ouvrir.

LA CITADELLE

À peine avez-vous réussi à pénétrer dans l'enceinte de la citadelle que vous vous retrouvez nez à nez avec ce sacré Jean-Yves Lafesse, attaché à un poteau. La citadelle est donc tout à vous et il ne reste plus qu'à faire le tour du propriétaire. Malheureusement, les sbires du terrible Von Croy infestent les lieux. Mais réjouissez-vous car vous allez avoir la chance de rencontrer des templiers aussi vifs qu'intelligents, c'est-à-dire tout le contraire (genre les zombies dans Resident Evil...). Un seul piège nous fait l'honneur de sa présence en ces lieux sombres et inquiétants : les jets de flammes, que vous ne rencontrerez pas si vous suivez cette solution pas à pas.

Allez libérer Jean Lefèvre, heu... Jean-Marie, enfin Jean-Yves quoi ! et partez dans l'autre pièce à gauche puis montez l'escalier au fond à gauche. Actionnez le levier, ramassez le bout de bois et allumez-le avec les flammes. Redescendez dans la pièce précédente et vous verrez dans le mur de gauche un renfoncement d'où part un câble. Sautez dans ce renfoncement et **sautez sous le câble** avec la torche pour lui foutre le feu. Allez dans la première salle, entrez par la grande porte ouverte pour trouver des munitions pour Uzi et descendez dans **le trou dans le sol**.

Avancez dans le passage (vous trouverez des chevrotines dans un renfoncement sur la gauche) pour arriver dans une vaste salle. Sautez sur l'escalier à gauche, sautez sur le seuil de la grande arcade encore plus à gauche pour faire face à un autre escalier, sautez avec élan sur cet escalier, montez sur l'avant dernière marche, accrochez-vous au plafond et déplacez-vous vers la gauche pour trouver une ouverture dans le mur **(01)**. Placez-vous devant, lâchez "Action" et réappuyez dessus immédiatement, puis rampez dans ce **secret n°1** pour trouver une grande trousse et des grenades incapacitantes. Ressortez, laissez-vous tomber dans l'eau, nagez dans la salle suivante, prenez les super grenades, montez sur la plate-forme au-dessus, sautez dans le renfoncement au bout puis sautez avec élan pour vous accrocher à la plate-forme d'où part un escalier.

Retournez au seuil de la grande arcade, tournez le dos à l'escalier en face, faites un petit bond en arrière et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à fond vers la gauche, rattrapez-vous à la fissure en-dessous, faites de même avec la fissure suivante et hissez-vous en rampant dès que possible. Ramassez les chargeurs d'Uzi, hissez-vous dans l'ouverture à droite, glissez sur le bloc en-dessous et faites un saut périlleux arrière avant la fin de la glissade. Sautez en avant dès que vous touchez le bloc suivant et maintenez "Action" pour vous rattraper à la fissure. Déplacez-vous vers la gauche, hissez-vous pour prendre la petite trousse, retournez-vous et sautez avec élan pour vous accrocher à la corniche en face. Abattez le sbire en haut des marches **(02)**, montez et débarrassez-vous de son collègue tout en haut. Suivez la corniche qui monte, retournez-vous pour descendre un autre sbire, actionnez **le levier,** entrez dans le passage à gauche et accrochez-vous au rebord pour descendre. Ramassez la grande trousse et descendez l'escalier suivant pour arriver dans **la salle des points cardinaux**.

Une fois que vous avez positionné les pions sur les bons emplacements dans la salle des points cardinaux, les trois portes s'ouvrent tout autour de la salle. Faites d'abord le tour de la pièce pour trouver des grenades, des super grenades et une petite trousse puis engouffrez-vous dans **le couloir "Est"**. Abattez les deux sbires, actionnez le levier, remontez dans la salle principale et prenez **le couloir "Ouest"**. Hissez-vous, ramassez les torches dans le trou de gauche et sautez dans le trou central **(03)**. Une fois dans l'eau, entrez dans le conduit situé au Sud, nagez jusqu'à une salle avec **un levier fixé au plafond**, ramassez la petite trousse au sol, actionnez le levier et retournez dans la salle d'où partent les conduits pour reprendre de l'air. Prenez à présent le conduit au

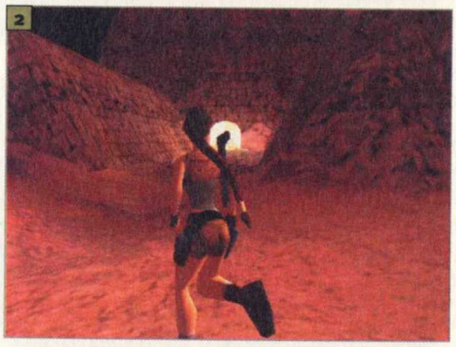
ras du sol pour arriver dans une pièce avec des colonnes et une corde qui pend du plafond, ramassez les balles pour revolver dans un coin puis entrez dans le couloir pour revenir dans la salle principale. Retournez dans le couloir orienté vers l'Est, actionnez de nouveau le levier, remontez, prenez le couloir dirigé vers le Nord et sautez dans l'eau. Nagez jusqu'à la salle du tuyau, hissez-vous dans le conduit de droite, actionnez le levier et revenez dans la salle précédente. Allez chercher les munitions pour Uzi dans l'une des deux trappes qui se sont ouvertes, reprenez le conduit au fond de l'eau, sortez de l'eau, **tirez sur la corde (04)** et abattez le sbire. Ramassez sa petite trousse et entrez par la porte nouvellement ouverte.

Hissez-vous dans le passage dans le mur de droite. De l'autre côté se trouvent deux templiers qu'il vous sera impossible d'éliminer ; alors ne perdez pas votre temps, hissez-vous sur la passerelle de bois devant vous, placez-vous **devant les barricades de bois** et attendez que les templiers les détruisent avec leurs épées **(05)**. Pénétrez dans la voie à présent dégagée et hissez-vous au-dessus. Vous trouverez sur la droite de la salle suivante des munitions pour Uzi et des torches. Sautez dans la partie basse de cette salle, allez vers la gauche de la fosse et vous trouverez un trou dans le sol. Pour accéder au **secret n°2,** accrochez-vous au rebord du trou du côté de l'ouverture qui se trouve dans l'une des parois de ce trou, lâchez "Action" et rattrapez-vous à l'ouverture puis rampez à l'intérieur. Descendez de l'ouverture, montez la pente puis hissez-vous en haut pour trouver **de très nombreux objets**, malheureusement gardés par deux templiers. Une fois tous les objets collectés, descendez la pente et vous vous retrouverez dans la salle avec des torches. Il ne vous reste plus qu'à redescendre dans la fosse et filer tout droit pour quitter ce niveau.

MONSIEUR ET MADAME LAIPIÉÇURLOAZIRPOANAITH ONT UNE FILLE BIONIQUE. COMMENT L'APPELLENT-ILS ? SUPER JAIMIE.

L'ENSEMBLE ARCHÉOLOGIQUE DU SPHINX

Malgré ce nom barbare qui fait froid dans le dos et qui porte à croire que l'on a affaire à un niveau immense et complexe, l'Ensemble archéologique du sphinx se révèle en réalité tout à fait à l'opposé de ce que son titre laissait entendre, à savoir un des niveaux les plus brefs et des plus simples qui soient. Vous recherchez ici la poignée en bois, la lame de métal et la clé en argent massif mais de nombreux sbires tenteront de vous en empêcher.



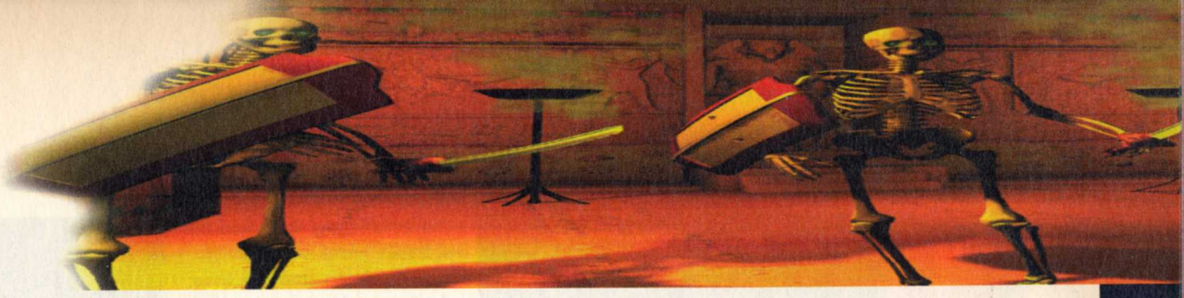
Avancez, liquidez les deux sbires, ramassez **la clé en argent massif** et entrez par la porte à droite. Tuez les deux autres sbires à droite en entrant, montez sur les murets et sautez avec élan pour actionner les deux leviers. Allez vers la porte qui s'est ouverte et, avant de la franchir, abattez le sbire sur la gauche et ramassez les cartouches sur la droite. Sautez de plate-forme en plate-forme pour franchir les deux gouffres de droite et entrez dans le deuxième hangar à droite (ramassez la grande trousse et tuez le sbire au passage du deuxième gouffre). Une fois dans le hangar, explosez les caisses de bois pour trouver des munitions pour Uzi, poussez **l'étagère métallique (01)**, baissez-vous, explosez la grille, rampez dans le passage et explosez la grille suivante pour sortir. Éliminez tout de suite le sbire caché dans l'ombre à droite, tirez sur les caisses pour trouver **la lame de métal** et ramassez les cartouches que le sbire va perdre. Déplacez ensuite les deux étagères vers le conduit qui vous a mené ici pour découvrir, ô joie, un fusil à pompe qui n'est autre que **le secret n°1**. Actionnez l'interrupteur dans le coin, abattez les deux sbires qui vous attendent derrière le rideau de fer et franchissez ce dernier.

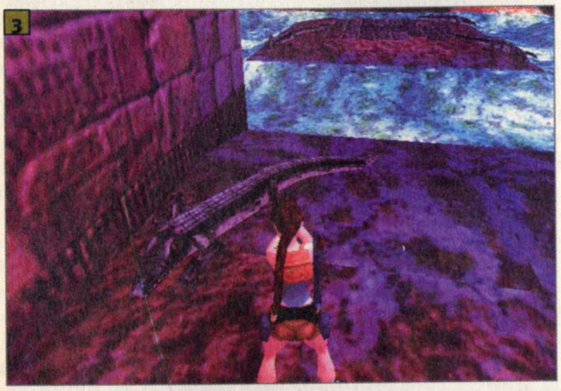
Repassez le gouffre à gauche puis le suivant et allez lire **la pierre** entre les pattes du sphinx **(02)**. Sautez sur les plates-formes pour franchir un autre gouffre à gauche du sphinx, abattez les deux sbires qui vous attendent de l'autre côté et explosez les caisses pour trouver **la poignée en bois**. Montez sur la petite dalle surélevée à côté de la patte du sphinx, sautez sur la patte, allez prendre les chevrotines à droite et glissez vers la pierre. Assemblez la poignée en bois et la lame de métal puis creusez **la partie de sol craquelée** devant la pierre avec la pelle que vous avez formée. Descendez ensuite dans le tunnel pour arriver dans les entrailles du sphinx.

DANS LES ENTRAILLES DU SPHINX

Alors là je peux vous le dire texto, vous allez en ch... grave ! Un véritable festival labyrinthique vous attend dans ces entrailles de ouf : pléiade de chauves-souris à exécuter, sphinx à enfermer, scarabées à éviter et crocos à liquider. Au niveau des pièges, même topo, c'est l'euphorie tellement on s'éclate (la rate...!) : des lames à gogo dans tous les sens et un plafond on ne peut plus démoniaque ! Pour les objets à récupérer, vous n'allez pas chômer car il faut trouver : les pierres de Râ, Maât, Khépri et Atoum, les quatre écritures sacrées et un bout de papier (au cas où vous auriez besoin d'aller faire la grosse commission, on ne sait jamais...). Bref, c'est irritant, éprouvant au possible, surtout le fabuleux labyrinthe aquatique qui vous laissera un souvenir mémorable !

Franchissez la grille devant vous. Vous voilà dans la salle principale du niveau, que l'on va appeler la salle des trois interrupteurs. Elle se compose d'un mur avec trois gros interrupteurs (gardés par deux sphinx), de trois grilles du côté gauche de la salle, de trois grilles du côté droit et de deux prisons de part et d'autre de l'entrée de la salle. La première chose à faire est de s'approcher des sphinx pour les réveiller, de courir vers l'entrée de la salle, de rentrer par la grille de gauche ou de droite et attendre que les sphinx vous rejoignent. Ensuite, il faut sauter par-dessus la bête et **actionner la manette sur le mur** à l'extérieur de la





cellule, juste à côté de la grille, afin d'enfermer les sphinx **(01)** et être tranquille pour la poursuite de la visite (notez que vous pouvez enfermer les sphinx dans la même cellule ou séparément).

Allez voir le squelette au sol, ramassez les torches et **le bout de papier** puis approchez-vous des trois pierres sur le mur, qui font office d'interrupteurs, et entrez la combinaison suivante afin d'ouvrir l'une des six portes de la salle : **"plumes-oiseau-triangle"**. Franchissez la grille qui s'est ouverte du côté droit de la salle (lorsque vous êtes face aux interrupteurs), abattez les deux chauves-souris, sautez avec élan pour passer le ravin et suivez le couloir. Vous arrivez alors dans une sorte de labyrinthe dont tous les couloirs se rejoignent. Le chemin le plus direct et le plus sûr est le suivant : tournez à droite à chaque bifurcation, actionnez la manette au fond, rebroussez chemin, repassez le ravin et retournez à la salle des interrupteurs. Attention cependant car les couloirs sont piégés jusqu'à la moelle dans ce secteur (boules à pointes, lames coulissantes, lames en croix au sol, cercles acérés...) ! On se demande un peu l'intérêt d'un tel parcours pour se retrouver finalement au point de départ sans aucun avantage...

Seconde combinaison : **"oiseau-plumes-triangle" suivie de "triangle-oiseau-plumes"**, allez du côté droit, entrez par la grille et même topo que tout à l'heure : gouffre à franchir et chauves-souris à buter. Sautez dans l'eau et suivez le conduit pour arriver dans un labyrinthe aquatique des plus énervants. Prenez le conduit face à vous (à condition d'avoir plongé face aux statues en haut), entrez ensuite dans celui qui descend et non pas celui qui monte, prenez de nouveau le conduit qui descend légèrement, ne tournez pas à droite, descendez à la verticale et montez à la verticale face à **la pierre de l'aigle (02)**. Actionnez le levier, sautez dans l'eau, tournez à gauche au premier croisement (vous passez devant la pierre du serpent), continuez jusqu'à la pierre de quelque chose qui ressemble à une main, montez à la verticale, actionnez la manette et replongez. Allez jusqu'à la pierre du serpent, montez pour actionner la manette, replongez, tournez à gauche deux fois de suite, montez à la verticale, prenez le conduit qui descend et vous voilà revenu au point de départ. Tournez à droite deux fois, montez devant la dalle des plumes, actionnez la manette et replongez. Faites le chemin inverse jusqu'au point de départ, tournez à gauche, montez à la verticale pour arriver à **la plaque de l'anguille**, actionnez la manette en haut, ramassez **la pierre d'Atoum** et replongez. Il ne vous reste plus qu'à descendre, prendre vers l'Ouest pour arriver au point de départ, remonter à la surface et retourner dans la salle des interrupteurs.

La combinaison à entrer est : **"oiseau-plumes-triangle" et "triangle-plumes-oiseau"**. Allez du côté gauche, entrez par la grille de gauche et non pas celle du centre et comme toute à l'heure : chauves-souris + gouffre. Abattez les quatre crocos **(03)**, fouillez les quatre cavités dans les murs, descendez par la trappe au sol au centre pour ramassez **la pierre de Khépri**, actionnez le levier et retournez dans la salle des interrupteurs (abattez deux chauves-souris au passage). La nouvelle combinaison est : **"oiseau-plumes-triangle" et "oiseau-triangle-plumes"**. Allez du côté gauche, entrez à droite (pas au centre), tuez les traditionnelles chauves-souris, sautez le gouffre (on commence à avoir l'habitude...), abattez deux autres chauves-souris et vous arrivez aux trois passages souterrains. Prenez celui de droite, ne rampez pas sur les planches (piège !) mais tournez à gauche, puis à droite et encore à gauche pour actionner une manette. Retournez face aux trois passages, prenez celui de gauche, tournez deux fois à gauche, ramassez **la pierre de Maât** et retournez aux trois passages. Entrez dans celui du milieu, tournez à droite, laissez-vous tomber sur les planches pour entrer dans **le secret n°1** et trouver un lance-grenades puis retournez dans la salle des interrupteurs.

Dernière combinaison à entrer : **"oiseau-plumes-triangle" puis "plumes-triangle-oiseau"**. Allez du côté droit et entrez au centre. Bon, comme d'hab' : chauves-souris/gouffre. Pour évitez de vous faire bouffer par les scarabées, fouillez le trou du serpent rampant vers la gauche (vous trouvez **la pierre de Râ**), ensuite celui rampant vers la droite (la grille s'ouvre) et retournez aux interrupteurs. Allez du côté gauche, entrez au centre (gouffres et chauves-souris), placez les quatre pierres dans les niches aux murs, franchissez la grille, accrochez-vous au plafond, abattez les chauves-souris et entrez dans la salle **(04)**. Emparez-vous le plus vite possible des **quatre écritures sacrées** (en fait des statuettes mais bon, faut pas chercher à comprendre...) car des pieux s'activent au plafond (superbement buggé d'ailleurs). Sautez la salle suivante d'une traite pour éviter les pièges au sol, accrochez-vous au plafond, liquidez les copains de Batman et traversez les grottes pour quitter ce niveau (ouf !).

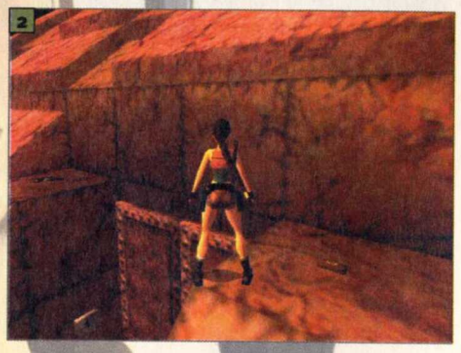
LA PYRAMIDE DE MENKAOUHOR

La grosse surprise de ce niveau, ce sont les scorpions géants qui, à l'instar de leurs homologues de taille normale, possèdent un poison redoutable mais ont l'avantage d'être en plus très résistants. Les scarabées géants sont aussi de la fête, tout comme les petits, et vous croiserez la route de "troopers" légèrement dépassés par les événements. En ce qui concerne les items, les seuls que vous aurez à trouver sont les clés des gardes et la clé de l'armurerie. Le programme de la journée ? Eh bien, découverte de la faune locale, très accueillante, spéléologie post-mortem (seulement si vous tombez dans les nombreux gouffres), visite d'un bâtiment d'époque, rencontre très enrichissante avec les habitants de la région, et pour finir, ascension libre d'un magnifique édifice en pierres. Ensuite : quartier libre.

Fouillez les recoins de la grotte pour trouver des munitons pour Uzi, accrochez-vous à la trappe pour l'ouvrir (il faut être face à la grotte pour cela), hissez-vous à l'extérieur, abattez le scorpion géant et tournez à gauche. Vous voyez alors un "trooper" aux prises avec un scorpion géant. Laissez le scorpion faire sa sale besogne et abattez-le pour aller prendre les balles de revolver. Faites demi-tour, tournez à gauche, ramassez la grande trousse et allez au bord du gouffre (je sais, moi aussi je suis au bord du gouffre...). Avancez-vous **sur la**

Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE

chir ce précipice **(01)**. Tuez le scarabée géant sur la gauche, pénétrez dans la construction à droite, abattez le scorpion géant et vous récupérerez les clés des gardes et la clé de l'armurerie. Fouillez la pièce pour trouver deux petites trousses, des chevrotines et des cartouches puis sortez.



Retournez devant le gouffre précédent, accrochez-vous à **la falaise à côté du gouffre** de façon à être tourné vers le Nord, déplacez-vous sur la gauche et laissez-vous tomber sur la terre ferme. Placez-vous sur la dalle juste à côté du gouffre pour commencer l'ascension de la pyramide. Vous devez sauter uniquement sur **les dalles les moins inclinées**. L'ascension va donc commencer du côté droit de la pyramide. Les autres dalles acessibles se trouvent vers la gauche. Vous allez devoir descendre de quelques niveaux pour remonter ensuite d'une façon conséquente et poursuivre vers la droite. Des scarabées géants viendront vous rendre visite pendant votre pénible périple. Vous arriverez à la porte de la pyramide. Continuez votre parcours en bas de cette porte et toujours vers la droite puis montez pour vous retrouver au-dessus de la porte **(02)**. Voici **le secret n°1,** composé d'une petite trousse et d'un revolver. Ne perdez pas une seconde pour descendre, ouvrir la porte et filer dans le couloir car des centaines de scarabées vont tomber des dalles de la pyramide lorsque vous ramasserez le revolver.

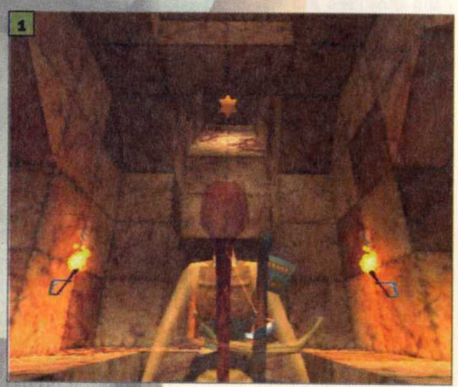
gauche et sautez à gauche pour le franchir. Abattez le scorpion géant, sautez par-dessus le gouffre, liquidez le scorpion et le scarabée géants qui vont arriver et allez vers un autre gouffre. Accrochez-vous au **bloc sur la droite** et sautez avant la fin de la glissade pour franchir ce précipice **(01)**. Tuez le scarabée géant sur la gauche, pénétrez dans la construction à droite, abattez le scorpion géant et vous récupérerez les clés des gardes et la clé de l'armurerie. Fouillez la pièce pour trouver deux petites trousses, des chevrotines et des cartouches puis sortez.

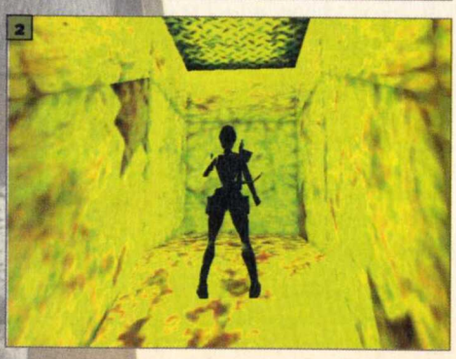
Retournez devant le gouffre précédent, accrochez-vous à **la falaise à côté du gouffre** de façon à être tourné vers le Nord, déplacez-vous sur la gauche et laissez-vous tomber sur la terre ferme. Placez-vous sur la dalle juste à côté du gouffre pour commencer l'ascension de la pyramide. Vous devez sauter uniquement sur **les dalles les moins inclinées**. L'ascension va donc commencer du côté droit de la pyramide. Les autres dalles acessibles se trouvent vers la gauche. Vous allez devoir descendre de quelques niveaux pour remonter ensuite d'une façon conséquente et poursuivre vers la droite. Des scarabées géants viendront vous rendre visite pendant votre pénible périple. Vous arriverez à la porte de la pyramide. Continuez votre parcours en bas de cette porte et toujours vers la droite puis montez pour vous retrouver au-dessus de la porte **(02)**. Voici **le secret n°1,** composé d'une petite trousse et d'un revolver. Ne perdez pas une seconde pour descendre, ouvrir la porte et filer dans le couloir car des centaines de scarabées vont tomber des dalles de la pyramide lorsque vous ramasserez le revolver.

petit bloc à gauche, qui fait s'effondrer le sommet de la pyramide derrière vous. Tuez le scorpion rouge qui arrive, puis entamez l'ascension de cette pyramide par le côté donnant sur le gouffre. Au sommet, entrez en utilisant l'échelle de pierre, et en bas, contentez-vous de suivre le seul chemin possible, en sautant le gouffre, et en agrippant le plafond par la suite. Passez un second gouffre, avec une hache se balançant. Viennent ensuite deux fossés identiques à passer, et une corde à actionner. Repassez par-dessus le dernier fossé, et prenez le couloir à droite, agrippé au plafond. Rendez-vous devant la **herse ouverte**, et glissez en étant à droite, vous arrivez ainsi dans la première fosse, à l'abri des pics, prenez les Uzis **(03)**, vous avez trouvé **le secret** du niveau. Poursuivez la descente, et sortez pour arriver dans un premier temps dans l'Ensemble archéologique du Sphinx. Ici, placez-vous près du flanc gauche de la montagne proche du gouffre, et sautez pour rejoindre la porte, utiliser la **clef des gardes**, et ainsi arriver derrière cette dernière aux Mastabas.

DANS LA PYRAMIDE DE MENKAOUHOR

C'est sûr, atteindre l'intérieur de cette pyramide de Menkaouhor ne fut pas de tout repos. Quoiqu'il en soit, ce n'est pas une raison pour vous endormir sur vos lauriers, car ce qui vous y attend promet d'être à la hauteur de la réputation quant aux dangers qui entourent ces sépultures gigantesques. Gardiens à tête de faucon et les inévitables scorpions géants sont, entre autres, de la partie, donc prudence à tous les niveaux...





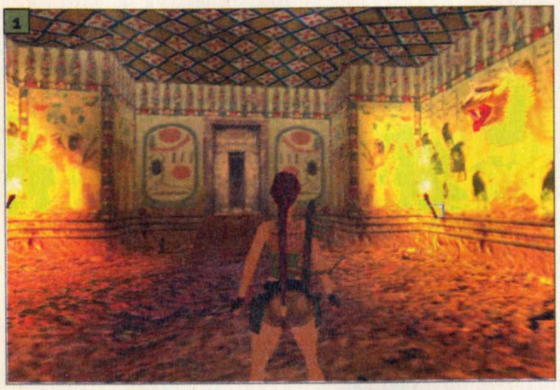
Descendez, et débarrassez-vous de la chauve-souris qui arrive à votre rencontre. Ensuite, évitez les haches géantes qui se balancent. Plus loin, encore deux autres chauves-souris bien agressives. Équipez-vous de l'arbalète, armée de traits explosifs, empruntez l'escalier et neutralisez les deux momies. Remontez les marches, puis placez-vous dos au mur qui fait face à l'escalier. De là, avec un trait explosif, tirez sur la clef du rayon occidental **(01)**, cela ouvre un **passage dans le gros cercueil** de pierre près duquel déambulaient les deux momies. Descendez la pente, puis utilisez la corde pour passer le fossé. Éliminez les deux momies, sans oublier la chauve-souris. Dirigez-vous ensuite à droite, et passez de nouveau un fossé, en agrippant les deux cordes. Montez droit devant pour actionner le levier, puis rebroussez chemin pour opter alors pour le chemin de gauche. Là, encore un fossé, puis engagez-vous dans l'ouverture que vous avez dévoilée en actionnant le levier. Tirez sur le garde à tête de faucon, tout en sautant pour éviter ses attaques. Retirez du mur du fond la **clef du rayon occidental**. Prenez le passage à droite. Allumez une torche, et avancez accroupi dans le couloir jusqu'au bout. Au final, actionnez la poignée se trouvant au plafond **(02)** et sortez.

Neutralisez les deux scorpions géants, puis engagez-vous dans le passage de gauche. Poussez le

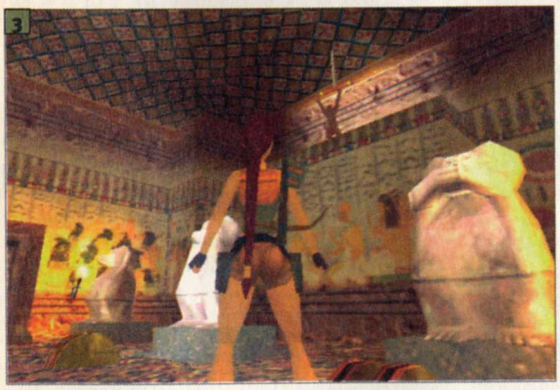
LES MASTABAS

Retrouver son chemin dans ces multiples tombes royales que sont les mastabas n'est pas chose facile. Surtout lorsque la "faune" environnante se montre aussi agressive que fournie, avec chacals, momies et chauves-souris au programme. Restez toutefois serein car passée cette épreuve, la grande pyramide attend les plus téméraires d'entre vous.

Détruisez les planches sur l'entrée du bâtiment face à vous, et tuez ensuite le chacal. Entrez dans la bâtisse, éliminez-y les deux chauves-souris, et soulevez la **dalle au sol**. Au fond, vous trouvez une grande trousse de secours, qui est **le secret**. Ressortez et allez tout au fond à droite prendre le jerrican entre les deux pompes de la station-service, attention au chacal. Revenez en arrière, puis entrez dans la baraque à la porte en tôle, prenez-y les balles pour revolver, et descendez par la trappe. Avancez jusqu'au premier embranchement et prenez à gauche, vous croiserez trois chacals, et débouchez dans une grande pièce avec **trois têtes de lion**. Prenez les traits normaux et la petite trousse de secours au sol, puis tirez aux traits explosifs sur chacune des têtes **(01)**. La porte du fond s'ouvre, laissant arriver deux momies. Cet intermède passé, récupérez la **petite gourde**. Faites chemin arrière, jusqu'à l'embranchement, et prenez le passage de droite, éliminez les chacals sur la route, et sortez. Tuez les chauves-souris, le scorpion et le chacal, puis sautez le gouffre à droite, pour atteindre la porte barrée de planches. Entrez à l'intérieur, tuez les chauves-souris et le chacal, puis passez par la trappe.


1

2


3

Au premier croisement, tournez à droite et, dans la grande pièce, après avoir fait "place nette", agissez exactement comme auparavant, dans la pièce jumelle, et prenez le **sac de sable**. Revenez à l'embranchement, et prenez l'autre chemin, au bout se trouvent pêle-mêle : un chacal, une **grande trousse de secours** et des balles pour revolver. Faites demi-tour en longeant le mur de gauche, et vous arrivez dans une nouvelle bâtisse. Sortez-en, après avoir "nettoyé" alentours, et brisé les planches. Avancez et sautez sur la plate-forme à gauche, puis sur la seconde, et vous découvrez une nouvelle trappe, avec deux scorpions. Progressez, en prenant le chemin de droite afin de récupérer la torche éteinte, puis revenez sur vos pas prendre le second passage, menant encore une fois à une pièce avec trois têtes de lion et autant de chacals. Agissez comme à l'habitude et passez la porte, torche éteinte en mains. Dans la nouvelle salle, après avoir tué la chauve-souris, remplissez la petite gourde d'eau, et videz-la sur la balance de gauche. Placez ensuite l'essence sur celle du milieu, puis du sable sur celle de droite. Finissez en allumant votre torche, et mettez le feu à l'essence **(02)**. Prenez la porte à gauche, dorénavant ouverte, neutralisez les deux momies, et prenez finalement la **clef du rayon septentrional** sur le mur du fond, ce qui ouvre aussi la seconde porte (celle de droite). Derrière celle-ci, les balles de revolver, les traits empoisonnés et sortez en tirant sur les têtes aux murs. Faites un bref arrêt dans le premier passage, vous y trouverez une grande trousse de secours et, sur le parcours, trois chacals. Sortez ensuite en continuant dans le passage.

À l'extérieur, tuez les scorpions et sautez à gauche, puis à droite du gouffre, pour rejoindre la bâtisse à la **porte en tôle**. Tuez-y les deux chauves-souris et ouvrez la trappe. En bas, prenez les balles pour revolver au bout du passage à gauche, puis revenez en arrière et suivez le tracé jusqu'à la sortie (deux scorpions sont sur la route). À la porte barricadée, éliminez le chacal, puis tuez les chauves-souris, soulevez la trappe et descendez. Suivez le passage de droite pour prendre la **petite trousse de secours**, et celui de gauche pour atteindre la salle aux **trois statues de singes**. Utilisez le pied-de-biche aux pieds du singe de droite **(03)**, et laissez le singe qui apparaît tirer sur une corde, qui ouvre la porte à droite. Engagez-vous-y, afin de prendre la **clef du rayon méridional**, évitez les deux momies, et passez par la seconde porte qui vient de s'ouvrir. Continuez à avancez, et vous arrivez à la grande pyramide.

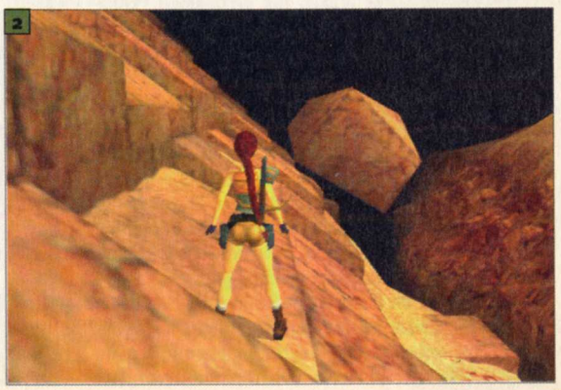
LA GRANDE PYRAMIDE

Le temps n'est pas pour vous à la contemplation. Bien au contraire, car ces énormes blocs de plusieurs tonnes formant l'édifice sont autant de paliers à gravir, et cela, soyez-en certain, est un défi de taille pour tous ceux sujets au vertige ; gardez la tête froide et ne baissez jamais les yeux, sinon...

Avancez au bout du couloir, pour arriver dans un bâtiment. Prenez-y la petite trousse de secours, ainsi que les cartouches normales, sortez ensuite. Dehors, tuez le sbire, et l'autre par-delà le ravin. Sautez sur la corniche à gauche, éliminez le second sbire dans votre dos et entrez dans la **bâtisse à votre gauche**. À l'intérieur, prenez garde au scarabée et au sbire, puis découvrez la trappe au sol, et descendez prendre le **lance-grenades** au fond, qui est le **premier secret**. Remontez, et sortez alors par la porte obstruée par les planches, puis, plus loin, par celle en tôle, sans vous occuper de la trappe au sol, mais uniquement du sbire alentour, afin de parvenir à la **seconde porte en tôle.** Dehors, passez à gauche, et rentrez d'abord dans le bâtiment à votre droite ; s'y trouvent des grenades normales, des munitions pour Uzi, et sous la trappe, une grande trousse de secours. Ressortez, et sautez sur **le bloc de pierre** de l'autre côté de l'immense ravin **(01)**.

Commencez par vous **tourner à l'ouest**, et laissez-vous glisser sur la pente afin de pouvoir sauter sur le bloc en face. Montez sur le premier bloc devant, et tournez-vous maintenant au nord pour monter de trois niveaux, donc trois blocs. Ensuite, tournez-vous à l'est, et sautez la première dalle, afin d'arriver à celle d'après. **Restez-y**, le temps que le rocher arrive **(02)**, puis passez, toujours vers l'est, à la seconde dalle "sûre". Encore un saut de ce type vers l'est, un autre rocher arrive, puis grimpez d'un niveau au nord. Faites **deux sauts vers l'est** et faites ensuite un saut, toujours vers l'est, ce qui vous fait glisser irrémédiablement, et donc arriver directement sur une grande dalle placée **en contrebas**, reculez légèrement, et laissez passer le rocher. Descendez sur le bloc à votre droite, et agrippez le rebord de la paroi à gauche, pour arriver, en vous déplaçant latéralement, jusqu'au bloc à la **grande trousse de secours** un peu plus loin. Ceci fait, revenez sur la dalle juste en dessous de celle au nord qui est accessible et feignez de monter pour faire chuter le rocher. Après, montez réellement d'un niveau au nord, puis sautez trois dalles différentes en hauteur au nord-ouest. Montez de deux niveaux au nord (un scarabée à tuer)

1


2

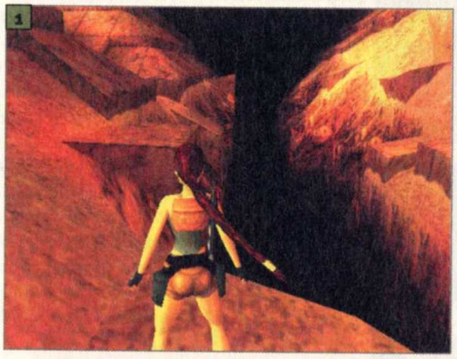
Tomb Raider :
LA RÉVÉLATION FINALE

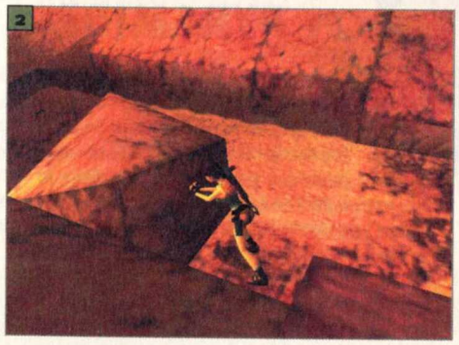
et tournez-vous à l'est pour sauter sur une première dalle, puis une seconde, et vous y accroupir avant qu'un rocher n'arrive. Direction alors plein nord, afin de progresser de deux niveaux. Tournez-vous ensuite à l'ouest et vous verrez au loin **deux scarabées**, abattez-les à distance, et montez d'un niveau au nord en grimpant. Poursuivez à ce niveau vers l'ouest, et arrivé au bout, sautez droit devant, vous glisserez alors automatiquement et finirez, en contrebas, sur une dalle plane. Sautez alors encore de deux dalles vers l'ouest, tuez le scarabée, puis passez à la dalle toute proche, qui se trouve, en contrebas, au sud-ouest **(03)**, et à sa jumelle, elle aussi en contrebas au sud-ouest. Montez ensuite sur la dalle au nord-ouest, tournez-vous au nord, éliminez le scarabée, et montez de trois niveaux ainsi orienté au nord. Sautez sur la dalle en hauteur, au **nord-ouest** et progressez de deux dalles vers l'ouest (faits un saut arrière sur la première dalle, afin d'éviter le rocher). Il ne vous reste plus qu'à faire un saut avec élan en direction de **l'ouest**, et vous glisserez ainsi vers la pyramide des reines de Kheops.

LA PYRAMIDE DES REINES DE KHEOPS

Dans ce niveau assez court et néanmoins difficile, vous rencontrerez les traditionnels scorpions (petits et géants), les habituels scarabées (mini et maxi), les rarissimes "troopers" et le peu conventionnel guerrier à tronche de faucon. L'objet de votre excursion est la clé du rayon oriental, que vous trouverez au fond d'un sournois labyrinthe.

Avancez pour assister à une scène de lutte entre deux "troopers" et deux scorpions géants : ne vous prenez pas la tête et tirez dans le tas. Entrez par la porte à gauche, explosez les caisses pour trouver de très nombreuses recharges, remontez et faites de même après avoir franchit la seconde porte à gauche (utilisez **la clé de l'armurerie** pour avoir accés aux objets). Abattez le scorpion géant, dirigez-vous vers le gouffre à droite, sautez sur la plate-forme de gauche **(01)** et sautez de nouveau pour atterrir **derrière l'angle de la pyramide** (pierres foncées). N'essayez pas d'atteindre la plate-forme en pente car elle est trop éloignée. Abattez le scorpion, sautez pour atteindre les blocs enfoncés dans le sable de l'autre





côté du gouffre (faites ce saut avec élan à partir de la plate-forme en pente). Sautez sur le bloc de droite, tuez le scarabée géant, montez sur le bloc au-dessus et sautez (toujours avec élan) pour atteindre la plate-forme à gauche. Il faut vous placer le plus à gauche possible et le plus près du bord pour réussir ce saut (un véritable cauchemar qui se négocie au pixel près, et je ne rigole pas...). Sautez sur la plate-forme de gauche, ensuite vers la pyramide en face, puis sur la plate-forme à droite. Éliminez le charmant couple de géants (scarabée + scorpion), allez entre les deux pyramides, poussez **la pierre** qui se trouve là **(02)**, ramassez la petite trousse et entrez dans la pyramide de gauche (quand vous avez le gouffre dans le dos).

Ouvrez la trappe, descendez l'échelle, tournez **toujours à droite** aux bifurcations de ce labyrinthe infesté de petits scorpions. Fouillez les orifices dans les murs (attention : objets ou scarabées !). Liquidez le naze à tête de faux-cul, enfin de faucon (ou de vrai con, comme vous voulez...), arrachez **la clé du rayon oriental** sur le mur **(03)** et ressortez de là (pour trouver la sortie : allez tout droit à la première bifurcation, ensuite à droite, à gauche, encore à gauche puis à droite). Sautez sur les blocs en face du gouffre, dirigez-vous vers la gauche, abattez le scarabée géant, grimpez sur la pyramide. Vous monterez d'abord vers le haut, puis en diagonale gauche/haut pour ensuite ouvrir la porte avec les clés des gardes (attention aux scarabées et aux chutes de pierres).

À L'INTÉRIEUR DE LA GRANDE PYRAMIDE

Courage ! Plus que deux niveaux et c'est fini ! En ce qui concerne celui-ci, vous n'aurez pas trop de difficultés à éradiquer les sbires, les chacals et les chauves-souris qui squattent la grande pyramide. Il faudra aussi sauter quelques gouffres et éviter quelques blocs coulissants pour conclure cet avant-dernier stage égyptien.

Descendez, sautez le gouffre, abattez les deux sbires, prenez ensuite à droite, tuez le sbire, franchissez la grille et faites subir le même sort à un autre sbire et aux chauves-souris. Prenez le passage du bas, sautez au moment où les murs coulissants sont au centre du couloir pour passer, liquidez les trois chacals et ramassez **le bout de bois** et la petite trousse dans le cercueil central **(01)**. Allumez votre morceau de bois avec la torche au mur puis allumez celles qui ne le sont pas. Entrez dans le pas-

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU

3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ASTUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

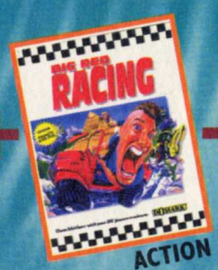
1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, CONQUEST EARTH + BIG RED RACING + 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+



ACTION

+

Au choix :
- UNDER A KILLING MOON
- OU
- BLOOD VERSION ORIGINALE
- OU
- SHADOW WARRIOR DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 ANS

*DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS. JE RECEVRAI EN CADEAU **CONQUEST EARTH, BIG RED RACING** ET JE CHOISIS :

❑ UNDER A KILLING MOON ❑ BLOOD VERSION ORIGINALE ❑ SHADOW WARRIOR DÉCONSEILLÉ AU MOINS DE 16 ANS

* Offre valable jusqu'au 29/02/2000 dans la limite des stocks disponibles.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : .....

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

LE TEMPLE D'HORUS

Ça y est ! Nous y sommes enfin ! The last level of the Last Revelation ! On en aura bavé tout au long du parcours mais on l'a fait. Bon, alors là je vais vous faire le même baratin que d'habitude. Les ennemis : chauves-souris à la con, ahmets hyper cools et le crétin de la fin qui se prend pour un dieu. Les pièges : blocs coulissants, pieux mortels et rochers qui tombent. Ça vous va ? Alors c'est parti !

2

Allez ramasser **la grande gourde** (non, non, ce n'est pas une insulte destinée à Miss LC...) près du squelette **(01)**, remplissez-la à la fontaine, combinez-la avec **la petite gourde** et videz le contenu de la grande dans la cruche de la balance (le ahmet, créature hybride mi-fauve mi-reptile enfermé derrière la grille, sera libéré en cas d'erreur...). Sautez dans le trou, tuez les chauves-souris, accrochez-vous au poteau et descendez en faisant attention aux pieux. Abattez les chauves-souris et entrez dans la salle suivante. Remplissez la petite gourde, combinez-la avec la grande, remplissez encore la petite, combinez-la de nouveau avec la grande, videz la grande gourde (gare au ahmet !), combinez la petite avec la grande, remplissez la petite et combinez-la avec la grande. Versez le contenu (4 litres) dans la cruche et descendez dans le trou. Là, c'est la même chose que tout à l'heure : chauves-souris + poteau + pieux. Remplissez la petite gourde, combinez-la avec la grande, remplissez encore la petite gourde, combinez-la encore avec la grande, videz la petite dans la cruche et descendez dans le trou.

sage qui s'est ouvert, prenez les chevrotines, abaissez le levier et abattez les trois nouveaux chacals. Repassez par les blocs coulissants, prenez cette fois-ci le passage en haut, placez **les quatre clés des rayons** dans les réceptacles, abaissez la manette et préparez-vous à combattre deux sbires qui vont arriver (l'un d'eux perd des cartouches).

Retournez dans la salle du cercueil, entrez dans le nouveau passage à droite, ramassez la grande trousse, actionnez **le levier** et foutez le camp. Repassez la grille et continuez votre descente afin de tuer deux sbires (l'un d'eux perd une petite trousse). Abattez la chauve-souris, sautez le gouffre sans élan, abattez la seconde et allumez une torche. Regardez dans le second gouffre pour apercevoir une masse sombre à droite **(02)** qui n'est autre qu'un bloc donnant accès au **secret n°1** (arbalète). Sautez pour vous accrocher en face et hissez-vous après avoir trouvé le secret. Abattez le sbire, sautez le gouffre, ramassez la grande trousse, sautez le dernier gouffre, tuez les trois chauves-souris et descendez le long de la paroi du trou central pour arriver au Temple d'Horus.

Agrippez-vous à la paroi du conduit lumineux, descendez tout en bas et allez sur le bloc de droite. Tournez-vous vers le nord (dos à la lumière bleue), collez-vous au mur de gauche et faites un saut avec élan pour tomber dans l'eau. Montez sur l'île, placez **les quatre écritures sacrées** sur les piédestaux et approchez-vous du type bizarre au milieu. Plongez pour récupérer **l'amulette (02)**, dirigez-vous vers le sud, montez sur la berge, entrez et actionnez le levier le plus vite possible pour éviter les projectiles que vous envoie l'espèce de taré qui s'excite tout seul en contrebas (ben oui, vous avez fait la bêtise de réveiller un gars qu'est de mauvais poil le matin...). Allez à l'opposé (au nord), faites la même chose et retournez au sud. Avancez au bout de la corniche, sautez sur celle d'en dessous, puis sur les petites corniches fixées au mur à côté et continuez dans ce sens. Montez sur le bloc, sautez sur les corniches dans la direction inverse de celle où vous vous dirigiez et sautez à gauche du gros rocher qui se termine en pointe vers le bas. Au bout de la corniche, sautez avec élan pour vous accrocher et ramper dans **une ouverture dans la paroi** en face.

Continuez votre périlleuse ascension vers le conduit lumineux, sautez pour vous accrocher à la paroi et montez dans le conduit par lequel vous êtes arrivé. Avant de franchir la grille **(03)**, préparez-vous mentalement à effectuer un véritable **parcours du combattant** ! Des blocs coulissants, des fosses bardées de pics mortels, des rochers tombant du plafond et des sauts vertigineux. Pour conclure, filez tout droit dans le dernier couloir pour qu'on vous révèle le final de la Révélation finale. Bon, ben, moi j'vais m'coucher...
THE (HAPPY ?) END.

Stéphane et Virgile

1

2

3

auto live

LA PASSION AUTOMOBILE

AUTO LIVE SUR LE NET : www.loisir.net

SE LIT,

148 pages magazine

SE REGARDE,

le CD-Rom PC et Mac avec 60 mn de vidéo plein écran

ET S'ÉCOUTE !

toutes les vidéos commentées par les pros

25 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

HORS-SÉRIE n°6

Best of PC SOLUCES

39F

www.loisir.net

15 SOLUTIONS COMPLÈTES :

ALIEN VS PREDATOR • BALDUR'S GATE, LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE • COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR • DARKSTONE • DISCWORLD NOIR • DUNGEON KEEPER 2 • HEROES OF MIGHT AND MAGIC III • KING'S QUEST, MASQUE D'ÉTERNITÉ • LANDS OF LORE III • OUTCAST RESIDENT EVIL 2 • SHADOWMAN • STAR WARS : LA MENACE FANTÔME • TOMB RAIDER 2 VERSION LONGUE • TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS

202 PAGES

+ de 1400 trucs et astuces pour vos

LISTE DES JEUX AU DOS

JEUX PC

39 FF - 5,95 Euros • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,75 $ Can. • D.O.M. : 47 FF

Décembre 1999 / Janvier 2000

et aussi des centaines de trucs et astuces pour :

ACTUA SOCCER • AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME • ALIEN TRILOGY • ASTEROIDS • BALDUR'S GATE • BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST • BRAVEHEART • CART PRECISION RACING • CHASSEUR DE DAIMS CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE • COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR • DEATHTRAP DUNGEONS • DESCENT 3 DOOM • DUNGEON KEEPER 2 • F22 LIGHTNING 3 • FIFA SOCCER MANAGER • FOOTBALL MANAGER SAISON 98/99 FORCE 21 • FUTURE COP LAPD GRAND THEFT AUTO : LONDON 1969 • HEAVY GEAR 2 • HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 • HIDDEN AND DANGEROUS • INCUBATION • KINGPIN • LA GUERRE DES MONDES • LE GARDIEN DES TÉNÈBRES • MASS DESTRUCTION • MDK MIDTOWN MADNESS • MYTH 2 NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ • ODDWORLD 2 : L'EXODE D'ABE • POWERSLIDE • QUAKE • QUAKE 2 : JUGGERNAUT • RAINBOW SIX • REDLINE • REDLINE RACER REQUIEM : AVENGING ANGEL • RESIDENT EVIL 2 • RETURN TO KRONDOR • REVOLT • RIVAL REALMS • ROLLCAGE • SCREAMER RALLY • SHADOWMAN • SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION • SILVER • SIM CITY 2000 SONIC AND KNUCKLES • SONIC CD • SPEED BUSTERS SPORTS CAR GT • STAR WARS : LA MENACE FANTôME • STAR WARS : RACER STARSIEGE • TEST DRIVE 5 • THRUST, TWIST AND TURN • TOCA 2 • TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS TUROK 2 • UNREAL : RETURN TO NA PALI • VIKINGS • V-RALLY • WARZONE 2100

39F seulement

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

system d

Arioch (clemonnier@loisir.net)

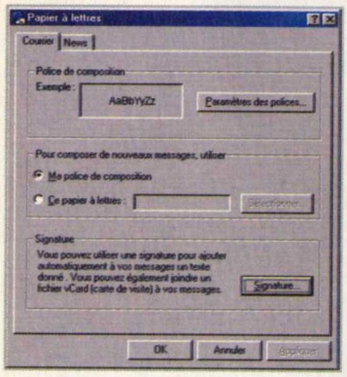
Les fêtes de fin d'année sont passées. Au lieu d'un bug de l'an 2000 dévastateur ou d'une apocalypse de fin de millénaire (pour l'année prochaine), on a eu une tempête qui a ravagé l'Europe et on a cambriolé mon immeuble. Finalement, les malheurs n'ont pas frappé où on aurait pu le croire. D'un point de vue informatique, le Père Noël a sûrement livré des modems et accès Internet par milliers. Autant de nouveaux utilisateurs prêt à envoyer des courriers électroniques à tout va. Raison pour laquelle nous allons voir quelques trucs concernant les mails ce mois-ci.

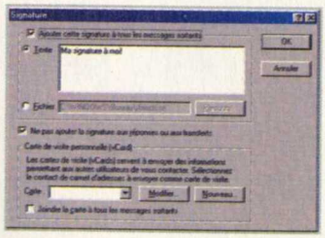
Signature des mails

Pour personnaliser vos courriers électroniques, vous avez peut-être envie de toujours signer de la même façon vos courriers. Certains y placent leurs nom et adresse, d'autres font de la publicité pour leur Homepage, ajoutent une citation qu'ils aiment... On peut donc personnaliser à sa manière la signature d'un mail. Celle-ci sera alors automatiquement insérée à la fin de votre courrier électronique.

Ajouter une signature (Outlook Express)

Ouvrez Outlook et cliquez sur **"Outils"** sur le menu. Choisissez **"Papier à lettres..."**.





Ensuite, cliquez sur le bouton **"Signature"** qui se trouve vers le bas de la boîte de dialogue.

Vous obtiendrez alors une nouvelle boîte où vous allez pouvoir créer votre signature. Deux choix s'offrent à vous. Le premier est de rédiger la signature directement à cet endroit dans la zone de saisie qui se trouve à droite de **"Texte"**. Dans ce cas, n'oubliez pas de sélectionner l'option **"Texte"**. L'autre possibilité est d'utiliser un texte qui sera sauvegardé dans un fichier. Pour cela, on sélectionne **"Fichier"** puis on clique sur le bouton **"Parcourir"** pour indiquer l'endroit où se trouve le fichier qui contient le texte de la signature.

N'oubliez pas de sélectionner l'option **"Ajouter cette signature à tous les messages sortants"**. Sans quoi, votre signature n'aurait aucun effet. Vous avez aussi la possibilité d'activer ou désactiver l'ajout de la signature de votre courrier lors des réponses et transferts. Pour cela, c'est logique, on active ou désactive l'option **"Ne pas ajouter la signature aux réponses ou aux transferts"**.

Halte aux vCards

Sur la boîte où l'on peut créer sa signature sous Outlook, par pitié, désactivez l'option **"Joindre la carte à tous les messages sortants"**. Les **"vCards"** sont des fichiers joints à vos courriers. Ils contiennent toutes vos coordonnées. Mais très franchement, la plupart des gens qui reçoivent ce fichier ne s'en servent pas et dans le pire des cas, cela a tendance à énerver vos interlocuteurs. Il est bien préférable d'utiliser une signature de mail plutôt qu'une **"vCard"**, surtout pour vos courriers privés !

Un fichier pour une signature

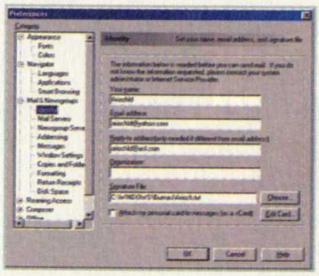
Avec Outlook, il est possible d'utiliser un fichier comme signature. C'est aussi le cas avec Netscape Navigator. Ne vous inquiétez pas. La création d'un tel fichier est très simple. Il vous suffit tout simplement de créer un fichier texte (pas de fichier WORD, WORDPAD... Non, simple texte !). Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit à un endroit où il n'y a rien sur le bureau de Windows (ou sur la fenêtre du répertoire où vous voulez le placer) et choisissez **"Nouveau"** puis **"Document texte"**. Changez le nom du fichier **"Nouveau Document texte.txt"** puis double-cliquez dessus. Tapez le texte de votre signature et sauvegardez le fichier. Voilà, c'est fini !

Par contre, je me dois de vous avertir d'un petit problème. Évitez les accentuations (**"é"**, **"è"**, etc.) si vous envoyez des courriers à des correspondants non français. En effet, les accentuations n'existent pas forcément dans le pays de votre correspondant. Le résultat dans son mail sera une suite de codes sans aucun véritable sens. Cela rendra alors son mail difficile à lire.

Par contre, vous pouvez vous amuser à faire de petits dessins avec certains des caractères normaux. À vous de faire jouer votre imagination.

Ajouter une signature (Internet Explorer)

Ouvrez Netscape Navigator. Sur le menu, cliquez sur **"Edit"** puis sur **"Préférences"**. Sur la boîte qui apparaît, double-cliquez sur **"Mail & Newsgroups"** et cliquez sur **"Identity"**.



Cliquez sur le bouton **"Choose"** non loin de la zone de saisie sous **"Signature File"**. Vous pourrez alors indiquer l'endroit où se trouve le fichier texte qui contient votre signature.

Pendant que vous y êtes, vous pouvez désactiver l'envoi d'un éventuel **"vCard"** en désélectionnant l'option **"Attach my personal card to messages"**.

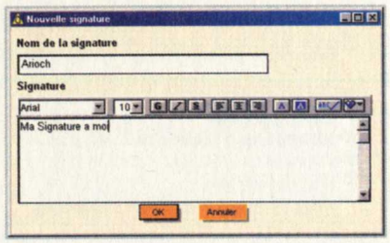
Pas de signature encombrante

Faites attention à une chose lorsque vous allez créer votre signature. Il ne faut pas tomber dans l'excès en y racontant votre vie. Cela risque fort d'énerver les personnes qui vont recevoir vos courriers. D'après les règles, une signature ne doit pas faire plus de quatre ou cinq lignes. De vilains personnages (comme moi) dépassent allègrement cette limite. Cela ne pose pas de problème tant que l'on reste simple (peu de caractères par ligne). Évitez par exemple d'écrire un roman sur une vingtaine de lignes. Vous finirez par vous faire des ennemis.

Ajouter une signature (AOL)

La notion de signature dans un mail n'est apparue qu'à partir de la version 5.0 d'AOL. Si vous avez une version antérieure, il est temps de la mettre à jour.
Ouvrez AOL et cliquez sur l'icône **"Courrier"**. Un menu apparaît et cliquez sur **"Signature"**.

Vous pouvez alors créer plusieurs signatures. Cliquez sur le bouton **"Créer"** et une boîte de saisie apparaît.



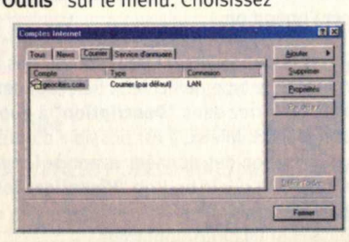
Donnez un nom à votre signature puis tapez-la comme s'il s'agissait d'un message normal. Celui-ci sera simplement inséré à la fin de vos mails à chaque fois que vous en écrirez un nouveau. Il vous est possible d'utiliser comme pour les mails sur AOL des types d'écriture, polices de caractères et couleurs différentes. Mais souvenez-vous que si vous envoyez un mail à une personne extérieure à AOL, cela aura des résultats étranges à l'arrivée. Je vous conseille donc de rester sobre.
On peut créer plusieurs signatures différentes. Il est ensuite possible de sélectionner celle que vous voulez sur la boîte d'écriture d'un courrier. Il faut alors simplement cliquer sur l'icône la plus à droite au-dessus de la zone où l'on écrit le message. La liste des noms de vos signatures apparaît, ce qui vous donne le choix.

Récupérer des mails sur plusieurs comptes

Les offres d'accès à Internet se multiplient. Tout comme la possibilité d'obtenir une boîte aux lettres électronique (E-mail). On ne compte plus les services sur Internet qui permettent d'obtenir des adresses de manière totalement gratuite (Loisir.net, Yahoo, Caramail...). À tel point que l'on finit par avoir plusieurs adresses E-mail. Un problème souvent gênant puisqu'il faut alors récupérer le courrier de plusieurs manières différentes. Et pourtant ! Armé des informations relatives à son compte (pseudo, codes, informations du serveur), on peut facilement récupérer d'un seul coup son courrier sur plusieurs serveurs.

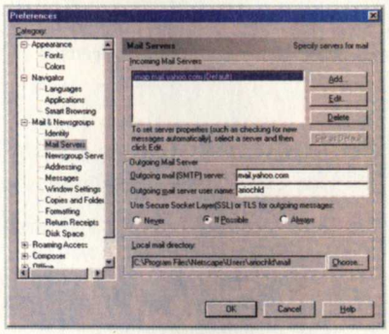
Récupérer vos mails sur plusieurs serveurs (Outlook Express).

Ouvrez Outlook Express et cliquez sur **"Outils"** sur le menu. Choisissez **"Comptes"** et une boîte de dialogue fera son apparition.
Cliquez sur le bouton **"Ajouter"** et choisissez **"Courrier..."**. Vous n'aurez alors plus qu'à suivre les indications du programme pour entrer chacune des informations nécessaires pour le compte E-mail dont vous voulez récupérer les messages.



Récupérez vos mails sur plusieurs serveurs (Netscape Navigator)

Ouvrez Netscape Navigator. Sur le menu, cliquez sur **"Edit"** puis sur **"Préférences"**. Sur la boîte qui apparaît, double-cliquez sur **"Mail & Newsgroups"** pour faire apparaître les éléments contenus dans cette partie. Cliquez sur **"Mail Servers"**.

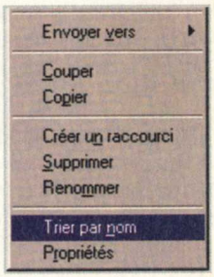


Vous pourrez alors ajouter de nouveaux serveurs de mails en cliquant sur le bouton **"Add"**. Mais un problème se pose. En effet, cela ne fonctionne pas avec tous les types de serveurs mails. Ce qui est fort dommage puisque cela vous empêche d'utiliser des serveurs mails POP (plus communément utilisés).

Trier le menu Démarrer

Après un grand nombre d'installations de logiciels sous Windows 98, le menu **"Programmes"** du bouton Démarrer est plutôt chaotique. Il n'y a plus vraiment d'ordre respecté, ce qui est fort dommage puisque l'on retrouve ainsi moins facilement ce que l'on recherche.

Vos problèmes sont terminés avec ce petit truc. Ouvrez le menu du bouton **"Démarrer"** ainsi que celui de **"Programmes"**. Placez-vous sur n'importe quel élément du menu **"Programmes"** et cliquez avec le bouton droit de la souris. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez **"Trier par nom"**. La liste des dossiers et raccourcis sera alors triée de manière alphabétique, ce qui vous permettra ensuite de retrouver plus facilement un élément.



Icônes et couleurs sous Windows 98

Avec Windows 98, on peut activer ou désactiver plus facilement la restriction du nombre de couleurs pour les icônes. L'astuce pour Windows 95 avec la modification en se servant de la base de registres, que nous avons vue dans un précédent numéro, fonctionne, mais cela va plus vite de cette manière.
Cliquez avec le bouton droit sur le bureau à un endroit où il n'y a rien. Choisissez **"Propriétés"** et cliquez sur l'onglet **"Effets"**. Par défaut, Windows utilise le maximum de couleurs de possible pour les icônes. Vous pouvez le vérifier en vous assurant que l'option **"Afficher les icônes en utilisant toutes les couleurs possibles"** soit cochée.

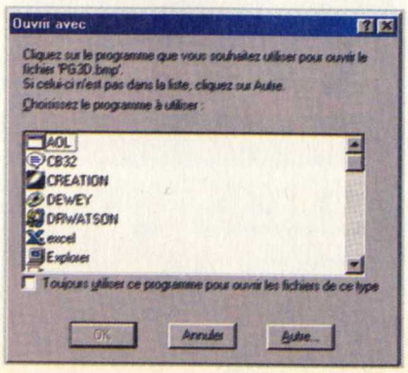
Ouvrir un fichier associé avec un autre programme

Si vous voulez ouvrir un fichier dont l'extension est déjà associée à une application, vous double-cliquez dessus. Le programme se lance et le fichier est chargé, prêt à être utilisé. Plus gênant si vous voulez charger ce fichier avec un autre programme.
Bon, la première solution, c'est de simplement lancer le logiciel puis à partir de son menu d'ouvrir le fichier qui vous intéresse. Pas forcément la manière la plus rapide pour arriver au résultat que l'on veut.

Il existe une autre méthode. Mais prenons un autre exemple pour que cela soit plus clair. Nous avons par exemple une image au format **BMP**. Par défaut, ce type de fichier est chargé par le programme **PAINT** de Windows. Maintenant, j'aimerai le charger avec un autre logiciel de dessin. Si on clique avec le bouton droit sur l'icône de l'image, on obtient le menu contextuel. Toutefois, il n'y a qu'une option **"Ouvrir"** qui finalement permet simplement d'ouvrir le fichier avec **PAINT**. À présent, si on refait la même chose mais en gardant la touche **"SHIFT"** enfoncée au moment où l'on clique avec le bouton droit, on peut voir qu'une nouvelle option apparaît. Il s'agit de **"Ouvrir avec"**. Cliquez dessus et vous obtiendrez une boîte de dialogue qui contient la liste de toutes les applications qui ont des associations de fichiers. Il n'y a plus qu'à choisir le programme de votre choix pour ouvrir le fichier et à cliquer sur **"OK"**.
Dans le cas où le programme qui vous intéresse n'est pas dans la liste, cliquez sur le bouton **"Autre..."** et vous pourrez pointer vers ce programme.
Ce n'est pas la première fois que l'on voit dans cette rubrique que le simple fait d'appuyer sur une touche change la manière de réagir de Windows ou de divers programmes. Et ce n'est probablement pas la dernière.

Afficher le contenu des fenêtres pendant leur déplacement

Normalement, sous Windows, lorsque l'on déplace une fenêtre, on n'en voit que le contour. Tout du moins pendant le moment où vous gardez le bouton de la souris enfoncé et que vous la déplacez. Il s'agit de l'option par défaut choisie pour une raison de rapidité. En effet, rien n'empêcherait de déplacer réellement la fenêtre en temps réel, excepté les performances de votre carte vidéo. À l'heure actuelle, l'affichage est bien plus rapide et la plupart des cartes vidéo sont capables de gérer le contenu des fenêtres très rapidement et ce même s'il commence à vous manquer de la mémoire.



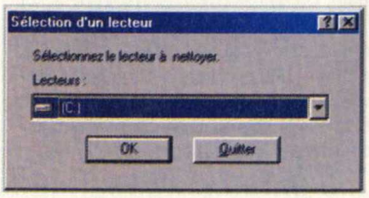
Cliquez avec le bouton droit sur le bureau à un endroit où il n'y a rien. Choisissez **"Propriétés"** et cliquez sur l'onglet **"Effets"**. Cochez l'option **"Afficher le contenu des fenêtres pendant leur déplacement"** en fonction du résultat que vous voulez.

Lisser les polices de caractères

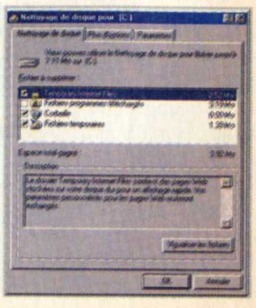
Cliquez avec le bouton droit sur le bureau à un endroit où il n'y a rien. Choisissez **"Propriétés"** et cliquez sur l'onglet **"Effets"**. Cochez l'option **"Lisser les polices d'écran"** en fonction du résultat que vous voulez.

Nettoyage du disque

Windows 98 ajoute un utilitaire bien utile. Celui-ci va regarder sur le lecteur que vous aurez sélectionné (généralement un disque dur) pour supprimer tous les fichiers qui n'ont plus lieu d'être. Il était temps puisque cela fait déjà pas mal de versions de Windows qui laissaient s'accumuler les fichiers temporaires sans vraiment réagir.
Cliquez sur le bouton **"Démarrer"** de la Barre de Tâches. Sélectionnez **"Programmes"**, **"Accessoires"** puis **"Outils système"**. Vous n'aurez alors plus qu'à cliquer sur **"Nettoyage de disque"** pour lancer cet utilitaire.



Sélectionnez le lecteur sur lequel vous voulez opérer le nettoyage puis cliquez sur **"OK"**.
Sélectionnez alors le type d'éléments que vous voulez supprimer (**"Temporary Internet Files"**, **"Fichiers programmes téléchargés"**, etc...) en cochant le petit carré qui se trouve sur leur gauche. En faisant cela, vous obtenez une estimation de l'espace que vous allez pouvoir récupérer sur le lecteur après le nettoyage. Une fois la sélection effectuée, cliquez sur **"OK"** pour lancer l'opération.



Avant le nettoyage, on peut obtenir des informations sur le type de fichiers. Sélectionnez-en un et vous verrez dans **"Description"** à quoi cela correspond. Mieux, il est possible d'obtenir une visualisation des données avant de les effacer en cliquant sur le bouton **"Visualiser les fichiers"**. Cette dernière option ne sera utile qu'aux utilisateurs confirmés.

Best of

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 5

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 **+ de 800 trucs et astuces pour vos jeux**
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half-Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 **+ 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"**
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes : Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 28-29 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Année de naissance** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : ..... **E-mail** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

PC Soluces 34

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 3.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

JEMOLAS@LOISIR.NET

Vous cherchez une astuce, une soluce ? www.loisir.net

Ce mois-ci, je prends la relève de Jeff pour me consacrer à la rubrique SOS. Des questions et des réponses fusent de partout ! Pas de panique ! Nous sommes là pour vous aider à retrouver la lumière au bout du tunnel. Continuez à nous écrire et nous nous chargerons d'acheminer vos messages à travers votre magazine préféré... SIMON

Réf. 3401 Caesar III

Je voudrais savoir s'il existe des codes ou des astuces pour Cæsar III ?

Joseph Lecoche

Réponse expresse : Vous trouverez tous les codes, ainsi que le guide stratégique complet de Cæsar III sur notre site Internet, à l'adresse suivante : www.loisir.net.

Réf. 3402 The Nomad Soul

Après m'être servi des gouttes d'ombre pour le Beshe'm sacrée dans la salle de résonance, je suis maintenant dans le tombeau de Kiwan avec le sort de résurrection à jeter. J'ai la plume de Jimpan, mais plus de goutte d'ombre ! Où puis-je en trouver ?

Bernard Depierre

Réponse expresse : Il faut vous rendre au magasin de LAHOREH. Celui-ci se situe près d'un restaurant, vous verrez une rampe sur sa droite, il faut y monter et entrer dans le magasin afin d'acheter la goutte d'ombre.

Réf. 3403 Railroad Tycoon II

Je n'arrive pas à démarrer le scénario "Le Rideau de Fer se déchire", et je ne trouve aucune ligne rentable. Pourriez-vous m'aider ?

Ar Kannad

Réf. 3404 Tex Murphy Overseer

Dans le chalet de Robert Knot, impossible de trouver la clef sur le cadavre ?

Michèle

Réponse expresse : Récupérer cette clé ne devrait vous poser aucun problème, à moins qu'il ne s'agisse d'un bug lié au jeu (ce qui est fort probable). Vous trouverez dans le CD-Rom de PC Soluces n°30 un patch qui corrige des erreurs de programmation.

Réf. 3405 Le Cinquième élément

Je suis bloqué depuis quelque temps sur le niveau 3 "Cornelius" aussi bien avec le joueur Korben (il doit trouver un élément feu mais je ne sais pas où il se trouve) qu'avec le joueur Leelo (que faut-il faire) ?

Ducroix Thierry

Réf. 3406 Blackstone Chronicle

Salut à toute la rédaction !
Je ne sais pas quoi faire ! J'ai visité tous les endroits accessibles (premier étage avec la chambre de Marilyn Wilson, le sous-sol où aucune porte ne s'ouvre, et le rez-de-chaussée avec la cuisine et le bureau).

Prepin Marianne

Réponse expresse : Après une première discussion avec Marylin, il faut ouvrir le tiroir puis récupérer le journal. Sélectionnez-le dans votre inventaire et lisez tout son contenu. Quelques-unes des pages sont collées les unes aux autres. Fermez le journal et cliquez de nouveau sur la photo de Marilyn pour lui parler. Dialoguez avec elle pour obtenir des informations sur la salle d'hydrothérapie. à présent, vous savez quelle est la clé qui vous permettra d'y accéder. Sortez de la chambre et empruntez l'ascenseur pour descendre au sous-sol (Position B). Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la salle d'hydrothérapie (il s'agit de la première porte à droite).

Réf. 3407 Day Of Tentacle, Sam & Max

Chers amis,
Je suis à la recherche de jeux sur PC assez anciens : Day Of Tentacle, ou encore Sam & Max. Connaîtriez-vous un magasin, une adresse Minitel ou un site internet capable de me les fournir ?

Jérôme Bahans

Réf. 3408 WOODRUFF

Comment se procurer les pouvoirs nasaux, capillaires, oculaires et la syllabe intuitive ?

Sylvie

Réf. 3409 Tomb Raider : La Révélation finale

Dans le stage "Aux portes de la citadelle", un soldat blessé me dit qu'il faut trouver de la nitro pour booster ma moto et ainsi franchir des passages autrement infranchissables. Le problème, c'est que j'ai trouvé un réservoir de nitro mais que je n'arrive pas à le placer sur ma moto. Que faut-il que je fasse ? Y a-t-il de la nitro ailleurs ? À quel endroit ? Comment y accéder ?

Marylène Baeyens

Réponse expresse : Pour booster la moto, il vous faut combiner la nitro avec le tuyau à valve. Ces fameux tuyaux se trouvent au niveau "Les souterrains", à l'intérieur du moteur de la Jeep.

Réf. 3410 International Rally Championship, Earth 2140, Half-life collector, Ubik, La Révélation finale, Fallout, Shadow Of The Empires

Y a t-il des codes pour ces jeux : International Rally Championship, Earth 2140, Half-Life Collector, Ubik ? Dans la révélation finale, qu'a-t-on de plus si l'on gagne la course de l'Iris ? Dans Fallout, après avoir détruit la base des mutants, il faut tuer leur chef, où est-il ? Comment faire pour avoir le niveau secret dans Shadow Of The Empires ?

William Skywalker

Réf. 3411 Croisade

Je suis bloqué à l'énigme 7, où il faut placer des bateaux pour la bataille.

Loïc Rollus

Réf. 3412 Atlantis 2

J'ai terminé l'Irlande, la Chine, le Yucatan et j'ai effectué les voyages cosmiques du Tibet, d'Irlande et du Yucatan. Mais, là où ça se corse, c'est qu'en Chine je suis censé retourner au monde miniature pour actionner la boule sur le paysage correspondant. Je veux bien, mais comment y retourner car tous les persos sont inaccessibles ?

Gérard Cagnes

Réf. 3413 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

L'île de Crète : je suis bloquée sur cette île. À quoi me sert le piédestal sur le premier écran de ce niveau ? Dans les ruines, je ne remarque rien à travers le niveau du géomètre. J'ai dégagé la tête et la queue du taureau, depuis lesquelles je vise les cornes avec le niveau mais je ne trouve pas l'endroit encerclé sur la peinture murale ! Faut-il faire quelque chose avec les pots vides, les gravats, les deux murs effrités ou avec la grande fissure ?

Estelle

Réf. 3414 Flashback

Je joue à Flashback, que j'ai retrouvé depuis peu parmi mes vieilles disquettes. Mais je suis bloqué... ce serait cooooool qu'on m'envoie la soluce par e-mail. Pleaaaaase. Ne m'envoyez pas les codes, je les ai déjà.

grol666@yahoo.com

RÉPONSES au COURRIER DES LECTEURS

Réf. 3118 Worldcraft (Half-Life)
Pour les vitres, créez un bloc avec une texture "GLASS", sélectionnez-le et transformez-le en entité en appuyant sur "Ctrl + T". Dans "Glass" : Choisir "Func_breakable" ensuite, dans "Attributes", configurez les options :
Strength : Règle la solidité de l'objet.
Material type : Type de matériaux (Glass : glace, wood : bois...).
Spawn On Break : Choisis l'objet qui apparaît lors de la destruction.
Render Mode : Pour les vitres, il faut mettre "Additive".
FX Amount : Règle la transparence du verre.
Pour les vitres pare-balles, il suffit de mettre "Unbreakable Glass" dans "Material Type".

Star Flash

Réf. 3201 Darkstone
Il faut placer la statuette d'or sur le VII (tous les nombres ne sont pas écrits), celle d'argent sur le III et celle de bronze sur le X. La grille s'ouvre.

Christelle

Réf. 3301 Fallout
Pour adhérer à la Confrérie de l'acier, il faut rapporter du rayon, un disque de données que vous trouverez sur le corps irradié de l'un des membres.

William Skywalker

DIABLO II VA-T-IL SORTIR UN JOUR ? OÙ TROUVER LE DERNIER PATCH POUR QUAKE III ? COMMENT FINIR OPPOSING FORCE ? QU'EST-CE QU'UN JEFF-GAME ? POUR TOUTES CES QUESTIONS, UNE SEULE RÉPONSE : WWW.LOISIR.NET

Réf. 3303 pour Alone in the Dark
Il y a une lampe à pétrole qui se trouve sur la table dans le grenier, au tout début du jeu. En ce qui concerne les bidons de pétrole, le premier se trouve en bas de l'escalier au tout début du jeu, dès que vous sortirez du grenier. Ensuite, un peu plus loin dans le jeu, on trouve dans la cuisine une remise. C'est dans cette remise que se trouve le deuxième bidon.

Yoann Brigante

Réf. 3304 Démo de Rayman 2
Pour votre problème, il suffit de sélectionner le fichier de l'installation puis de cliquer sur le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu contextuel. Ensuite, il faut cliquer sur "Open with Winzip". Quand Winzip aura démarré, cliquez sur le bouton "Install", cochez la phrase suivante puis cliquez sur "OK".

William Skywalker

Réf. 3305 Shadow Warrior
Il existe de nombreux codes pour ce jeu. Pendant la partie, pressez "T" et tapez un des codes suivants (valider avec "Entrée") :
Maintenir Ctrl ou Alt et taper : SWCHAN - God mode.
Maintenir Ctrl ou Alt et taper : SWGIMME - Tous les objets.
Maintenir Ctrl et taper : SWGREED - Tous les codes sont activés.
Attention : ces codes sont prévus pour être tapés sur un clavier en QWERTY. Si vous avez un AZERTY, pressez "Z" pour "W", "Q" pour "A", "?" pour "M", etc.

The François'fan

Réf. 3306 Outcast
L'arme d'Oru peut tuer le Gorgor. En vous imprégnant de Zort de Gorgor, vous ferez fuir les Sannegtas.

Scion

Réf. 3307 Monkey Island 1 et 2, Indiana Jones 4, Full Throttle
Monkey Island 1
Pour obtenir un crédit chez l'hilarant Stan, il faut lui dire qu'on veut acheter un bateau. Il vous répondra que vous devez aller voir le vieux marchand en ville. Allez-y et dites au vieux que vous voulez un crédit. Il ira au coffre et vous devrez mémoriser la combinaison. Parler ensuite au vieux de la reine du sabre. Une fois le marchand parti, refaites la combinaison et volez le crédit.
Monkey Island 2
L'élément qui vous bloque doit être le fait que vous n'avez pas pris les enveloppes à côté de la cellule où il est prisonnier.
Indy chez son ami Atlantis
Vous devez parler avec Sternhart. Il doit lui parler de Platon, du livre et lui dire qu'il doit entrer. Dites que vous ne connaissez pas le titre du livre puis, en allant vers le professeur, dites-lui "Les hémocrates". Voilà, vous pouvez entrer.
Full Throttle
Pour le passage secret, c'est difficile à expliquer : Il y a trois barres sur les murs. Il faut frapper sur la petite encoche perpendiculaire à la première barre en partant de la gauche. Le mûr, les barres et l'encoche en question se trouvent sur la façade ouest du bâtiment vu de face.

Yoann Brigante

Réf. 3308 Atlantis
La combinaison de gauche à droite est la suivante : étoile bleue, étoile rouge, soleil jaune, et lune verte en bas.

Yoann Brigante

Réf. 3312 Le cinquième élément
Avant de choisir "Nouvelle Partie", tapez un seul de ces codes puis pressez "Entrée" :
RALPH : Niveau de départ
DAVID : illimité
BENOIT : Voir tous les films
OLIVIER : Toutes les armes
FANETTE : Tous les objets
Les armes dans la maison de Lara sont dans l'armoire, près de son lit. Pour les avoir, il faut la clé que l'on possède automatiquement dans son inventaire lorsque, l'on commence le dernier niveau.

Le Fafan à Fafan

Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE (NDR : DÉSOLÉ POUR LA CITATION...). LE CINÉMA, LA MUSIQUE, L'AUTOMOBILE, LES SPORTS, LES VOYAGES, LES SORTIES, TOUT ÇA, C'EST AUSSI SUR WWW.LOISIR.NET.

Réf. 3313 Le trésor des Toltèques
Pour le seau dans la taverne, montez à l'étage et utilisez la nuée magique (elle se trouve dans le village indien). Redescendez et le seau sera dans le coin de la pièce, vous pourrez alors le ramasser. Ensuite, allez au puits, accrochez le seau à la corde et vous pourrez faire sortir la pianiste.
Quant aux objets dont vous ne vous êtes pas servi : le cigare et l'ouvre-boîte ne servent à rien, le couteau sert à décoller le chewing-gum collé à l'arbre de la distillerie. L'uniforme, le ballon, les dollars vous serviront plus tard.
Pour la cafetière, il faut la remplir d'eau dans le réservoir de Big Town et l'utiliser sur le Mexicain endormi au monastère. Pour le moine et l'Indien en prison, il faut donner du whisky au sergent et prendre la médaille orange sur le tableau lorsque les deux femmes sont parties. Ensuite, il faut aller prendre le riz qui est dans la blanchisserie et le faire cuire dans la cuisine du fort. Dès que le riz est prêt, il faut prendre le tabasco dans le placard et le déboucher avec le tire-bouchon qui est avec la médaille. Sortez de la cuisine et faites sonner le triangle devant la porte. Le garde ira manger et vous pourrez ouvrir la porte avec la clé qui est dans l'uniforme propre (action "Voir" pour trouver la clé).

Fenimore Fillmore

ENVOYEZ
sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS,
6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(REMARQUE : NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

INCROYABLE, PC SOLUCES LE PREMIER MAGAZINE AVEC DES HYPERLIENS ! VOUS NE ME CROYEZ PAS ? CLIQUEZ ICI. SI ÇA NE MARCHE PAS, C'EST QUE VOUS VOUS Y ÊTES MAL PRIS ET VOUS POUVEZ TOUJOURS ESSAYER DE TAPER WWW.LOISIR.NET DANS VOTRE NAVIGATEUR HABITUEL.

triche trash

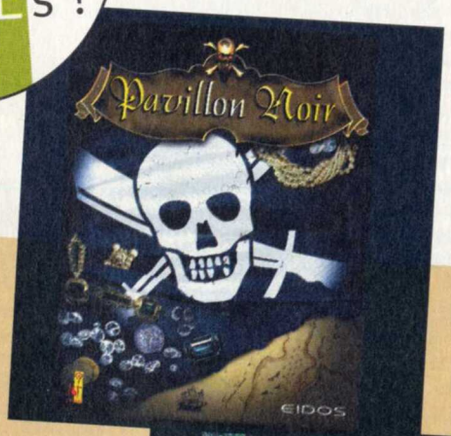
Arioch (clemonnier@loisir.net)

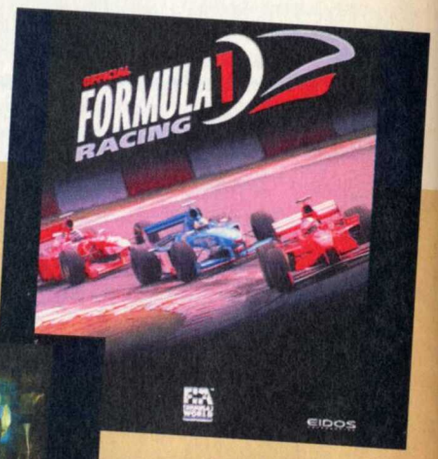
C'est le coin de la débrouille, de l'arnaque et de l'astuce. Alors juste un message personnel aux débrouillards qui m'ont cambriolé aux alentours de Noël. Soyez sympas, au milieu de tout ce que vous m'avez volé, il y avait une lampe halogène et elle ne m'appartenait pas. À votre bon cœur !
Quoi ? Comment ? Cela ne vous intéresse pas ? D'accord et si je vous propose une sélection d'astuces en tous genres, dont pas mal de totalement inédites ? Je vois, tout de suite, je vous intéresse un peu plus. Bien, bien, alors je vous laisse les découvrir et je retourne me morfondre dans mon coin !

Envoyez vos astuces !

Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Soul Reaver, Pavillon Noir ou F1

Cyber Press Publishing
PC Soluces / Triche Trash
92/98 bd Victor-Hugo
92115 Clichy cedex





RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Cheat Codes

Allez sur le menu des **"Options"** et choisissez **"Configuration de jeu"** puis **"Configuration joueur 4"**. À la place du nom, placez l'un des codes qui suivent. Si cela fonctionne correctement, vous devriez entendre un petit effet sonore. De plus, le nom précédemment enregistré sera remis à la place du code que vous venez de taper. Vous pouvez taper indifféremment les codes en majuscules ou minuscules. Toutefois, dans certains cas, étant donné que les majuscules prennent plus de place, vous serez obligé de taper les codes trops longs en minuscules pour les entrer dans leur intégralité.

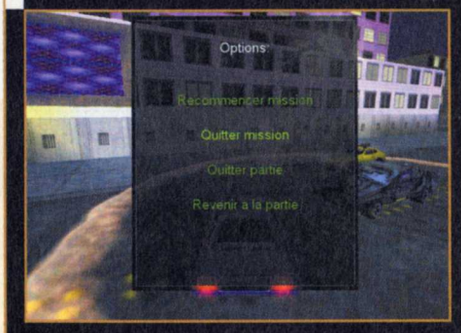
WORLD CLASS - Active Championnat A8.

TURBO CHALLENGE - Active les voitures du mode A8 Car en "Étape simple" et "Contre la montre"
ARCADE ACTION - Donne l'accès à tous les niveaux du mode Arcade.
GIVE ME TIME - Active la possibilité d'appuyer sur "T" pour ajouter une minute à votre temps disponible sur l'écran ("Zone de stands") juste avant de démarrer une course en mode Championnat.
MAX POWER - Active voiture Puissance Max (Citroen - A8) seulement en Championnat A8.
ARCADE UNLIMITED - En mode Arcade, si le temps arrive à zéro, vous pouvez continuer comme si de rien n'était.
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

THROW ME A BONE
GROUP B
MOOSERATI
LAMBAAGHINI

INTERSTATE '82

Cheat Codes



Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Echap"** pour afficher le petit menu. Tapez l'un des codes qui suivent. Vous ne verrez absolument rien apparaître à l'écran. Pas plus que vous n'entendrez d'effet sonore pour confirmer le fait que le code a été activé. Une fois que vous avez tapé un code, appuyez de nouveau sur la touche **"Echap"**. N'oubliez pas que les codes sont à taper en QWERTY. Pour vous faciliter la tâche, le premier code est écrit en QWERTY et le second en AZERTY. Normalement, vous devez utiliser le second mais je préfère vous donner la véritable signification (mot en anglais).

CUDDLE - Vous rend invulnérable.
HUGS - Rend invulnérable tous les véhicules amis.
KISS - Détruit l'ennemi visé.
LOVE - Détruit tous les ennemis qui sont sur votre radar.
CARESS ou **CQRESS** - Remet les munitions de vos armes au maximum.
IMLAME ou **I?LQ?E** - Permet de finir victorieusement la mission en cours.
SYRUP - Bloque les ennemis.
MRFREEZE ou **.?RFREEWE** - Bloque le temps et donc les autres véhicules.
NUKEME ou **NUKE?E** - Détruit votre propre voiture.

PHARAON

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"ALT"**, **"SHIFT"** et **"C"** en même temps. Cela aura pour effet de faire apparaître une petite boîte de dialogue dans laquelle il vous sera possible de taper l'un des codes suivants :

Pharaohs Tomb - Donne la victoire pour le scénario en cours.
Fury of Seth - Déclenche la destruction de vos navires par Seth (s'il est présent dans le scénario).
Help Homeless - Règle le problème des sans-abri.

Attention à respecter les majuscules et minuscules.

WARGASM

Codes

Voici les codes des niveaux du mode de jeu **"ACTION IMMÉDIATE"**...

Niveau 2 - **CHEESE**
Niveau 3 - **TOAST**
Niveau 4 - **BUTTIES**
Niveau 5 - **KEBAB**
Niveau 6 - **GATEAUX**

TEST DRIVE OFFROAD

(White Label Racing Compilation)

Cheat Codes

Lorsque l'on vous demande votre nom, entrez l'un des codes suivants...

CHEAT1 - Donne le Hotrod.
CHEAT2 - Donne le Monstertruck.
CHEAT3 - Donne le 4x4 Buggy.
CHEAT4 - Donne le Stock Car.
CHEAT5 - Donne les quatres voitures supplémentaires
CIGGIES - Permet d'accéder à tous les parcours en mode promenade (sans clipping).

QUAKE III ARENA

Secret Q3DM11

Sur la carte "Q3DM11", allez à l'endroit où il y a un téléporteur et juste à côté un fusil (Shotgun) à récupérer. Approchez-vous du mur juste en face du téléporteur et un panneau secret va s'ouvrir. À l'intérieur, vous trouverez de la vie.

MAGNIES Gregory
(gregorymagnies@hotmail.com)

QUAKE III ARENA

Scènes cinématiques

Pour accéder à toutes les scènes cinématiques du jeu sans devoir le terminer, il suffit d'ajouter un très long paramètre de commandes au programme du jeu. Le plus simple est de l'ajouter sur le raccourci que le programme aura placé sur le bureau de Windows. Cliquez avec le bouton droit sur le raccourci **"Quake III Arena"** et choisissez **"Propriétés"**. Dans la zone de saisie **"Cible :"**, allez au bout de la ligne de commande pour placer à la suite du texte inscrit ce qui suit :

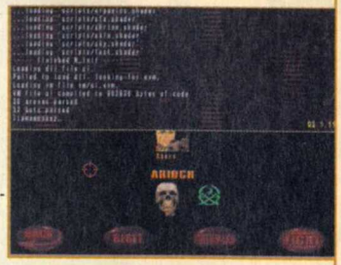
+seta g_spVideos
"\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8\"

N'oubliez pas de mettre un espace avant **"+seta"**. De plus, faites attention à bien respecter les majuscules et minuscules. En rechargeant le jeu en utilisant ce raccourci, vous aurez alors accès à toutes les scènes cinématiques.

QUAKE III ARENA

Cheat Codes 1

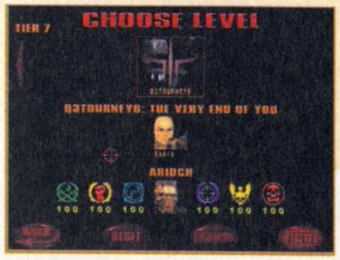
Sur les menus du jeu, appuyez sur la touche qui se trouve au-dessus de **"TAB"** et à gauche de **"1"**. Une console de commande fera son apparition et il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants :



iamacheater
- Active tous les niveaux.

iamamonkey
- Active tous les niveaux à 100.

model sarge/krusade
- Donne une nouvelle texture pour le Sarge.



QUAKE III ARENA

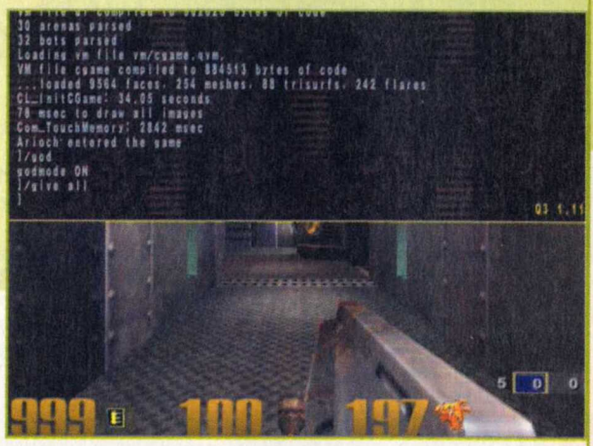
Cheat Codes 2

Avant de taper ces codes, il va falloir activer la possibilité de les utiliser. Pour cela, il va falloir lancer la carte du jeu dans un mode particulier. Ouvrez la console de commande et tapez **"/devmap NomCarte"**. **"NomCarte"** devant être remplacé par le nom du niveau où vous voulez jouer. Mais voici la manipulation exacte.

Démarrez le jeu dans le mode qui vous intéresse. Si vous tapez le code à partir du menu, vous allez créer une partie en local (seulement sur votre ordinateur). Ensuite, amenez la console de commande et tapez **"/devmap NomCarte"**. Vous pourrez alors utiliser les Cheat Codes. Mais il faut savoir que cela ne fonctionne qu'en mode Multijoueur. Et cela sous-entend que c'est vous qui allez héberger la partie. Cela ne fonctionne donc que sur la machine qui tient le serveur.

Voici la liste des noms de carte que vous devez mettre à la place de **"NomCarte"**. Par exemple, pour démarrez une carte, vous pourriez taper **"/devmap q3dmo"**.

Q3DM0
Q3DM1
Q3DM2
Q3DM3
Q3DM4
Q3DM5
Q3DM6
Q3DM7
Q3DM8
Q3DM9
Q3DM10
Q3DM11
Q3DM12
Q3DM13
Q3DM14
Q3DM15
Q3DM16
Q3DM17
Q3DM18
Q3DM19
Q3TOURNEY1
Q3TOURNEY2
Q3TOURNEY3
Q3TOURNEY4
Q3TOURNEY5
Q3TOURNEY6



Une fois que les codes sont activés, pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve au-dessus de **"TAB"** et à gauche de **"1"**. Une console de commande fera son apparition et il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants :

/god - Permet d'être invincible.
/give all - Donne toutes les armes et 999 de munitions pour chacune d'elles, ainsi que de la vie et l'armure.
/give armor - Donne 200 points d'armure.
/give battle suit - Donne l'armure de combat pendant 30 secondes.
/give bfg10k - Donne le Bfg10K.
/give flight - Donne la possibilité de voler pendant une minute.
/give gauntlet - Donne le Gauntlet.
/give grappling hook - Donne le grappin.
/give grenade launcher - Donne le lance-grenades.
/give health - Remet les points de vie au maximum.
/give invisibility - Vous rend invisible pendant 30 secondes.
/give lightning gun - Donne le Lightning Gun.
/give machinegun - Donne la mitrailleuse.
/give medkit - Donne une kit de soins (petite seringue).
/give personal teleporter - Donne le téléporteur.
/give plasma gun - Donne le fusil plasma.
/give quad damage - Donne le Quad Damage pendant 30 secondes.
/give railgun - Donne le Railgun.
/give regeneration - Donne la régénération pendant 30 secondes.
/give rocket launcher - Donne le lance-roquettes.
/give shotgun - Donne le fusil à pompe.

TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

Passer au niveau suivant

Placez Lara de manière à ce qu'elle soit face au Nord. Pour cela, le moyen le plus sûr est de trouver un passage ou un bloc sur lequel on peut grimper dans la direction du nord. En effet, l'action de grimper vous positionne exactement vers le nord si le passage ou le coté du bloc est lui-même orienté dans cette direction. Ensuite, lorsque vous affichez l'écran de l'inventaire, si la flèche du compas est transparente, c'est que vous êtes bien placé. Ensuite, sélectionnez l'icône "**Charger**". Il n'y a plus alors qu'à appuyer sur les touches "**H**", "**E**", "**L**" et "**P**" en même temps. Lorsque vous fermerez l'inventaire, vous passerez directement au niveau suivant.

TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

Objets infinis

Placez Lara de manière à ce qu'elle soit face au Nord. Pour cela, le moyen le plus sûr est de trouver un passage ou un bloc sur lequel on peut grimper dans la direction du nord. En effet, l'action de grimper vous positionne exactement vers le nord si le passage ou le côté du bloc est lui-même orienté dans cette direction. Ensuite, lorsque vous affichez l'écran de l'inventaire, si la flèche du compas est transparente, c'est que vous êtes bien placé. Ensuite, sélectionnez l'icône "**Petites trousses de soins**". Il n'y a plus alors qu'à appuyer sur les touches "**G**", "**U**", "**N**" et "**S**" en même temps. Les trousses de soins et autres objets seront alors illimités.

TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

Donne toutes les armes

Faites l'astuce qui permet d'avoir les objets infinis. Ensuite, sortez de l'inventaire et retournez-y immédiatement. Sélectionnez l'icône "**Grande trousse de secours**". Il n'y a plus alors qu'à appuyer sur les touches "**W**", "**E**", "**A**" et "**P**" en même temps. Lorsque vous fermerez l'inventaire, vous obtiendrez toutes les armes du jeu.

URBAN CHAOS

Debug Mode

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**F9**". Tapez "**BANGUNSNOTGAMES**". Cela vous rendra invincible et activera le mode Debug. Une fois que ce mode est activé, il est possible d'utiliser les touches suivantes :

"**A**" - Indique les zones où peuvent se déplacer les véhicules.
"**J**" - Quadrillage.
"**Z**" - Fait apparaître un jet d'eau.
"**E**" - Fait apparaître un véhicule au hasard.
"**I**" - Affiche les zones de promenade des piétons.
"**[**" ou "**]**" - Permet de voir ce que fait un autre personnage.
"**P**" - Remet l'écran en mode de vue normale après avoir enclenché le mode qui permet de voir les autres personnages..
"**V**" - Affiche le numéro de version du jeu.
"**:**" - Un nuage de fumée est lâché près de votre personnage.
"**!**" - Stealth Debug
"**%**" - Met le jeu en Pause.
"**CTRL**" - Affiche des statistiques.
"**G**" - Déplace votre personnage sur un élément en hauteur à proximité.
"**L**" - Active ou désactive une lumière autour du personnage.
"**F3**" - Permet de sortir du jeu.
"**F11**" - Active ou désactive l'affichage des nuages.
"**F12**" - Fait apparaître des armes autour de votre personnage.
"**3**" - Affiche une zone orangée lumineuse sur le sol.
"**5**" - Déclenche l'effet choisi avec la touche "7".
"**7**" - Sélectionne un effet.

SUPREME SNOWBOARDING

Toutes les planches

Ouvrez le répertoire "Saved_data" qui se trouve dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Allez trouver un fichier "**Available_Boards.txt**". Double-cliquez dessus et il sera alors chargé automatiquement dans le bloc-notes de Windows. Vous allez trouver le texte suivant :

```
{
        "Board_1",1,
        "Board_2",1,
        "Board_3",1,
        "Board_4",1,
        "Board_5",0,
        "Board_8",0,
        "Board_10",0,
        "Board_11",0,
        "Board_12",0,
        "Board_13",0,
}
```

Modifiez-le pour obtenir :

Available_Boards.txt - Bloc-
Fichier Edition Recherche ?

```
{
        "Board_1",1,
        "Board_2",1,
        "Board_3",1,
        "Board_4",1,
        "Board_5",1,
        "Board_8",1,
        "Board_10",1,
        "Board_11",1,
        "Board_12",1,
        "Board_13",1
}
```

Sauvegardez le résultat et relancez le jeu. Vous aurez alors accès à toutes les planches supplémentaires.

URBAN CHAOS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**F9**". Tapez "**BANGUNSNOTGAMES**". Cela vous rendra invincible et vous permettra d'utiliser les autres Cheat Codes. Il n'y a plus alors qu'à appuyer sur la touche "**F9**" pour entrer l'un des codes qui suivent :

BANGUNSNOTGAMES - Active ou désactive le mode Debug (possibilité d'entrer d'autres codes).
DARCI - Vous êtes Darci.
ROPER - Vous êtes Roper.
CCTV - L'affichage du jeu se fait en nuance de vert.
WIN - Permet de terminer le niveau en cours de manière victorieuse.
LOSE - Vous fait perdre la partie dans le niveau en cours.
BOO - Produit des explosions.
CRINKLES - Active ou désactive Crinkles.
FADE x - Modifie la distance de vision. "x" doit être remplacé par un nombre.
WORLD x - Joue la musique "x". "x" doit être remplacé par un numéro.
AMBIENT r v b - Modifie la luminosité ambiante en fonction des composantes Rouge, Verte et Bleue. "r", "v" et "b" doivent être remplacés par des nombres.
TELW x - Téléporte à un point "x" de navigation. "x" doit être remplacé par un nombre.
TELS - Sauvegarder un point de navigation.
TELR - Vous remet à l'endroit du dernier point de navigation sauvegardé.

S.C.A.R.S.

(version incluse dans SPEED BUSTERS : COLLECTION CLASSIQUE)

Cheat Codes

Choisissez "**OPTIONS**" puis "**CONFIGURATION**" sur le menu principal. Vous pourrez voir l'écran sur "**CONFIGURATION**" que l'on peut entrer des mots de passe. Vous verrez en fait qu'il faut les entrer en faisant défiler les lettres avec les touches "**F1**" et "**F2**" ce qui n'est franchement pas des plus simplistes, surtout que nos ordinateurs sont équipés de claviers qui permettent de taper des mots... Voici donc la liste des mots de passe que vous pouvez entrer...

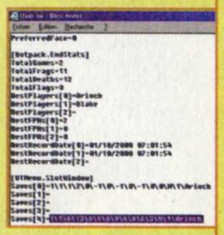
GLASSX - Affiche "CRYSTAL" et active "CRISTAL" en "GRAND PRIX".
ROCKYY - Affiche "DIAMOND" et active "DIAMANT" en "GRAND PRIX".
ZDPEAK - Affiche "ZENITH" et active "ZENITH" en "GRAND PRIX".
DESERT - Active "SCORPION" en mode "CHALLENGE".
RATTLE - Active "COBRA" en mode "CHALLENGE".
RUNNER - Active "CHEETAH" en mode "CHALLENGE".
MYSTER - Active "PANTHER" en mode "CHALLENGE".
ALLVID - Affiche "ALL CARS" et donne toutes les voitures.
XPERTS - Affiche "MASTER" et donne toutes les courses ainsi que tous les modes en "GRAND PRIX" et "CHALLENGE".

UNREAL TOURNAMENT

Tous les niveaux

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, double-cliquez sur le répertoire "**System**" pour l'ouvrir et cherchez un fichier "**User.ini**". Double-cliquez sur ce fichier et il sera automatiquement chargé dans le bloc-notes de Windows. Allez tout à la fin du fichier pour trouver la chose suivante :

[UTMenu.SlotWindow]
Saves[0]=....
Saves[1]=....
Saves[2]=....
Saves[3]=....
Saves[4]=....



Ce paragraphe apparaît si vous avez déjà fait au moins une sauvegarde. On peut voir une suite de chiffres après le "**=**" de l'une des lignes "**Saves[x]=**". Mettez les numéros suivants pour remplacer les numéros d'une ligne ou sur une ligne ou il n'y a rien après le "**=**" :

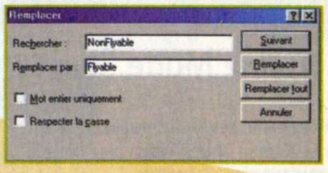
1\1\6\13\6\9\6\9\6\6\6\3\M\1\Arioch

Par exemple, pour le dernier emplacement de sauvegarde, cela nous donnerait "**Saves[4]=1\1\6\13\6\9\6\9\6\6\6\3\M\1\Arioch**". Sauvegardez la modification et relancez le jeu. Choisissez "**Reprendre Tournoi enregistré**".

PMCC (pmcc@multimania.com)

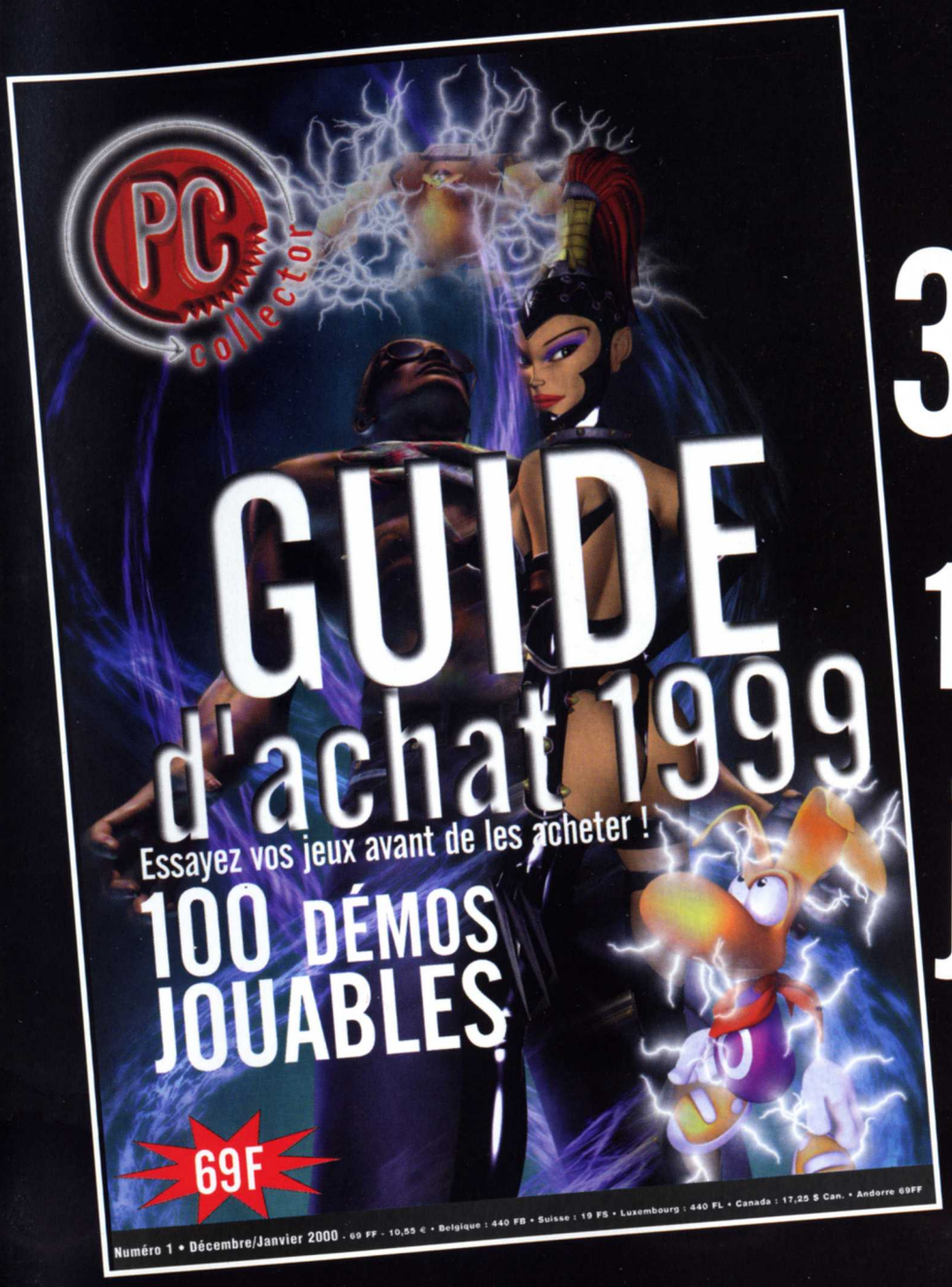
X-WING : ALLIANCE

Voler avec tous les types de vaisseaux

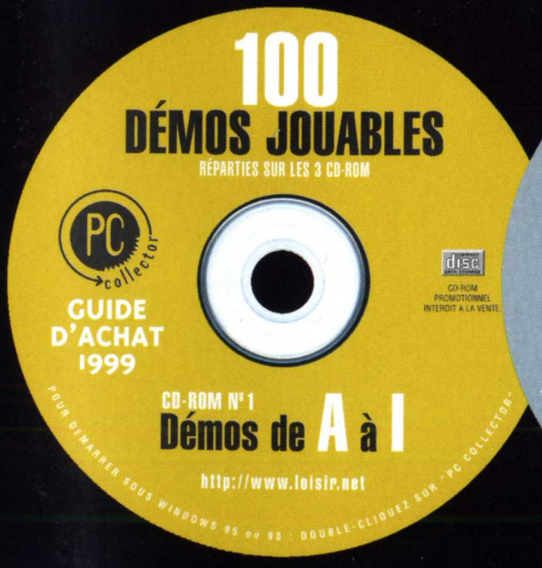


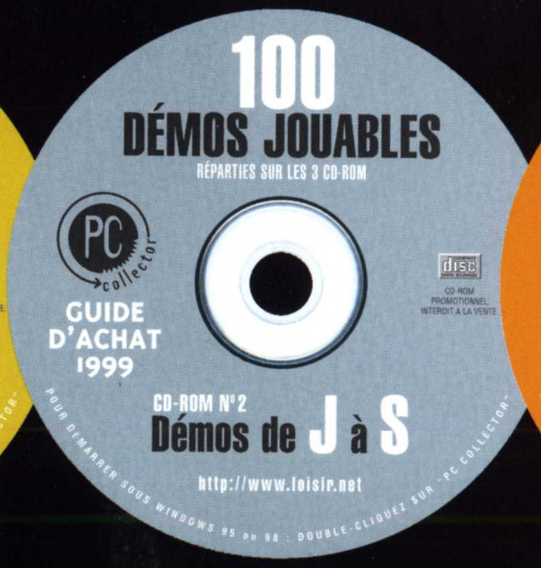
Il est possible de voler avec des vaisseaux ou objets moins orthodoxes dans le "**Simulateur**" du jeu. Que ce soit dans le mode à un seul joueur ou en multijoueur, il n'y a pas de problèmes. Chargez WordPad, qui est livré avec Windows. Pour cela, cliquez sur le bouton "**Démarrer**" de la barre de tâches puis allez sur le menu "**Programmes**" puis "**Accessoires**". Il n'y a plus alors qu'à cliquer sur "**WordPad**". Dans le menu "**Fichier**" du programme, cliquez sur "Ouvrir". Pointez sur le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Normalement, vous ne devriez voir que des dossiers et pas de fichiers. Tapez "***.***" à droite de "**Nom :**". Appuyez sur la touche "Entrée" et tous les fichiers devraient apparaître. Sélectionnez le fichier "**Xwa.tab**" et cliquez sur le bouton "**Ouvrir**". Ce fichier sera alors chargé dans WordPad et vous vous verrez qu'il s'agit d'un fichier texte. Dans le menu "**Edition**", cliquez sur "**Remplacer**". Sur la boîte de dialogue qui suit, mettez "**NonFlyable**" dans la zone de saisie "**Rechercher**" et "**Flyable**" dans "**Remplacer par**". Attention aux majuscules et minuscules. Appuyez sur le bouton "**Remplacer tout**". Le programme remplacera alors tous les "**NonFlyable**" qu'il trouvera dans le fichier par "**Flyable**". Cela aura pour effet d'activer tous les vaisseaux normalement non disponibles. Il n'y a plus qu'à sortir de WordPad sans oublier de sauvegarder les modifications. À partir de là, rechargez le jeu et allez dans le "**Simulateur**" où vous aurez accès aux nouveaux vaisseaux. Dans le cas où cela ne fonctionnerait pas, faites la même chose pour le fichier "**Shiplist.txt**".

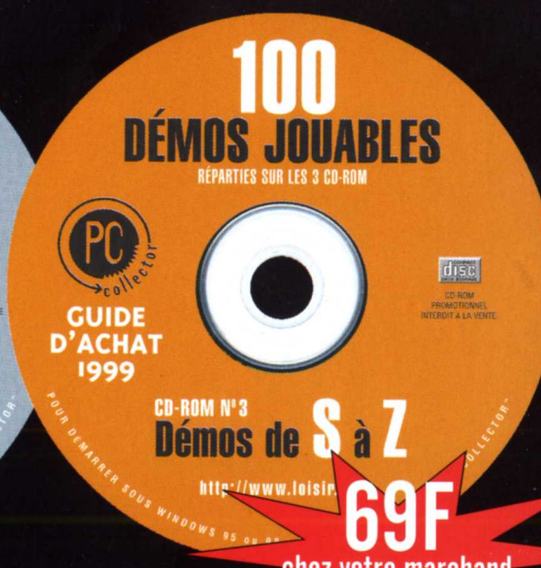
DESSERS Yannick
(Dessers.Yannick@skynet.be)



3 CD-ROM : 100 démos jouables





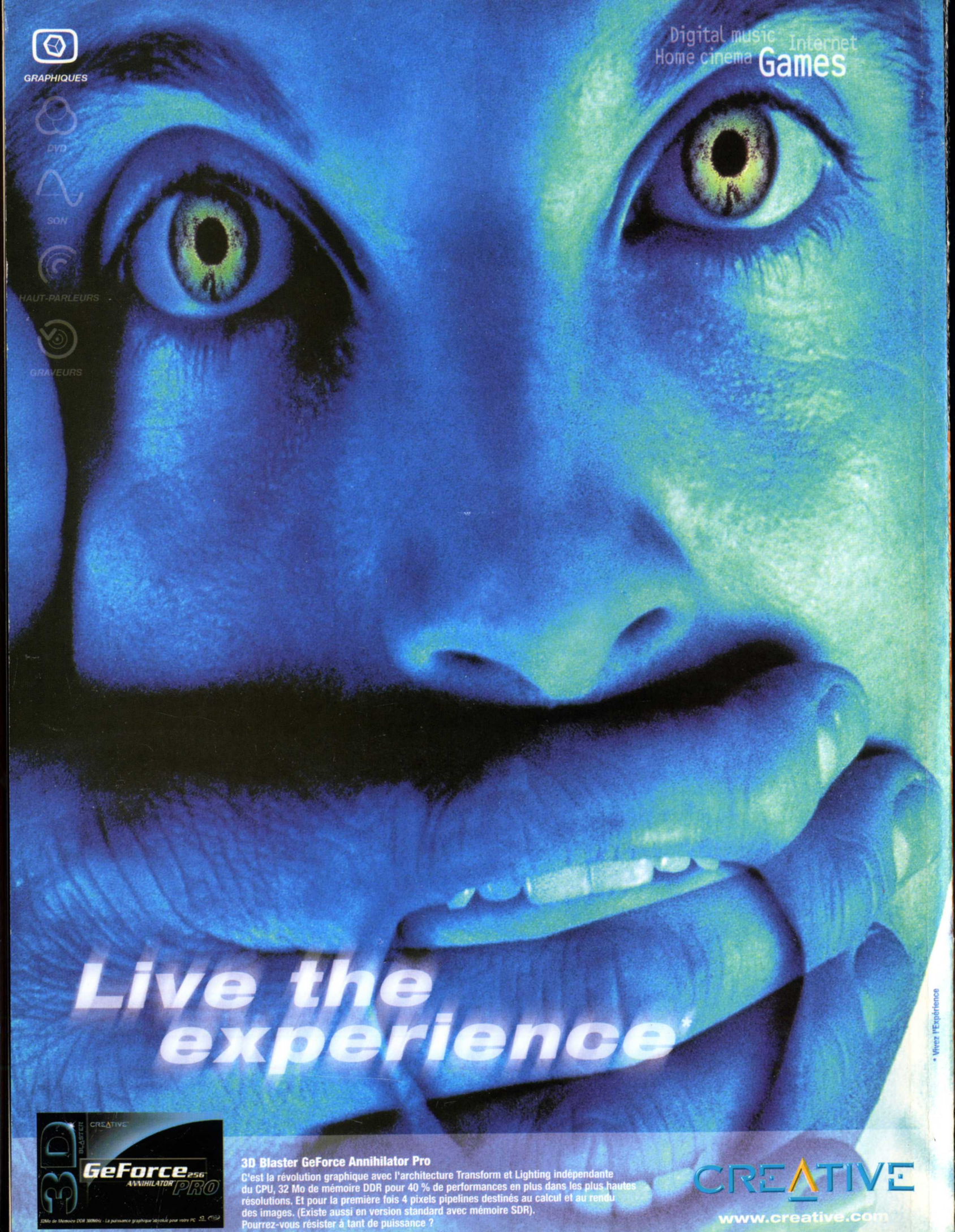


69F
chez votre marchand de journaux

CD N°1 : Age of Empires 2 : Age of Kings • Arcade Pool 2 • Armored Fist 3 • Balls of Steel • Barrage • Battlezone 2 • BHunter • Big Bang • Castrol Honda • Superbike 2000 • Chix n' Gear Stix • Codename Eagle • Commandos : Beyond the Call of Duty • Dark Matter • Darkstone • Dawn of Aces Demonstar • Descent 3 • Dirt Track Racing • Driver • Excessive Speed • Expert Pool • Force 21 • G-Sector • GP 500 • Grand Theft Auto 2 • Grand Touring • H.E.D.Z. • Hang Sim • Hell-Copter • Homeworld • Hype The Time Quest • Imperialism 2 • Indiana Jones and The Infernal Machine

CD N°2 : Jakkal • Jeff Gordon XS Racing • Lander • Legacy of Kain : Soul Reaver • Lemmings Revolution • LiveWire ! • Machines • Mad Trax • Mankind • Mechwarrior 3 • Midtown Madness • Motorhead • Newman/Haas Racing • Official Formula One Racing • Panzer Elite • Panzer General 3D Assault • Pharaon • Powerslide • Rage of Mages 2 : Necromancer • Rainbow Six : Rogue Spear • Rayman 2 • Re-Volt • Requiem : Avenging Angel • Revenant • Rival realms • Road Wars • Rollcage • RollerCoaster Tycoon • S.C.A.R.S. • Seed

CD N°3 : Sega Rally 2 • Shadow Man • Skout • Spirit of Speed 1937 • Sports Car GT • Star Wars : X-Wing Alliance • Starshot : Space Circus Fever • Starsiege Tribes • Storm • Street Wars • Swarm Assault • Tanaka 3D • Tank Racer • Tanktics • Test Drive : Off-Road 2 • Thrust, Twist'n Turn • TOCA 2 : Touring Cars • Tomb Raider 2 The Golden Mask (Level 1) • Tomb Raider 3 (South Pacific) • Tomb Raider The Last Revelation • Total Soccer • Total Soccer 2000 • Tread Marks • Trickstyle • Turok 2 : Seeds of Evil • Twisted Mind • Tyrian 2000 • Ultimate 8 Ball • Uprising 2 • V2000 • V-Rally • Virtual Sailor • VRND • Warhammer 40,000 : Rites of War • Warzone 2100 • Wild Metal Country • Worms : Armageddon


GRAPHIQUES
DVD
SON
HAUT-PARLEURS
GRAVEURS
Digital music
Internet
Home cinema
Games
Live the experience*
3D BLASTER
CREATIVE
GeForce 256
ANNIHILATOR PRO
3D Blaster GeForce Annihilator Pro
C'est la révolution graphique avec l'architecture Transform et Lighting indépendante du CPU, 32 Mo de mémoire DDR pour 40 % de performances en plus dans les plus hautes résolutions. Et pour la première fois 4 pixels pipelines destinés au calcul et au rendu des images. (Existe aussi en version standard avec mémoire SDR).
Pourrez-vous résister à tant de puissance ?
CREATIVE
www.creative.com
* Vivez l'Expérience